FAMI・COMPLETE

# ファミ・コンプリート

上

カセットカタログ
あ（嗚呼!野球人生 一直線）～
な（信長の野望 武将風雲録）



カセット・ディスクカード
全ウラ技データベース


FAMI・COMPLETE
ファミ・コンプリート
上

# ファミ・コンプリート

FAMI・COMPLETE

First Volume

上巻

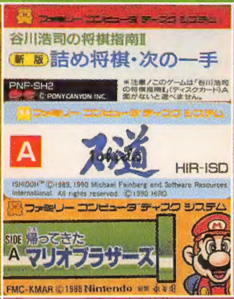


カセットからディスクまで、ファミコンソフトの裏技を完全紹介







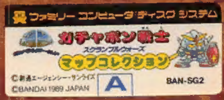





## コラム



# 書き換え専用ディスク SEAL GALLEY & CONTENTS













## ファミコンソフトINDEX






## 逆引きINDEX・メーカー&発売日






### 諸注意

・ゲームタイトルは、弊社が独自に調査したもので、正式・一般的な名称と異なる場合があります。

・本誌の内容について、メーカー等へのお問い合わせはご遠慮ください。

ゲーム文化はこうして創り上げられた

# ファミコン20年の歩み

**全世界で6,200万台を出荷し、2003年9月、惜しまれながら生産終了を迎えたファミコン。この20世紀の名機は、ゲーム文化をどのように築き上げたのだろうか。発売から生産終了まで、その歩みを振り返ってみよう。**

## ファミコンの誕生

'83年7月15日に産声を上げた「ファミリーコンピュータ」。その開発プロジェクトは、'81年頃から始まったという。販売価格は14,800円。当時の家庭用ゲーム機の価格は20,000円台が主流で、スペックの高さを考えてみても驚くべきことであった。

同時発売タイトルは、『ドンキーコング』『ドンキーコングJR.』『ポパイ』。全てアーケードからの移植で、初期ファミコンの方向性は発売時に決定されていた感がある。魅力あるソフト群がハードの普及を牽引していくというスタイルは、日本の家庭用ゲーム業界の標準的なビジネスモデルとなった。

9月には、当時としては珍しい2人同時プレイが可能な『マリオブラザーズ』を発売し、初のミリオンヒットを記録。新規参入として、上々の滑り出しであったといえよう。

また、この年の発売タイトルには『ポパイの英語遊び』『ドンキーコングJR.の算数遊び』など教育モノのソフトが多い。その辺りに当時のゲーム機の微妙な立ち位置がうかがえて興味深い。

## ソフトと情報の供給体制が確立

順調な展開をみせるファミコン。'84年よりサードパーティーの参入が認められたことにより、その勢いは加速度的に増していく。同年に発売されたハドソンの『ロードランナー』、ナムコの『ゼビウス』が大好評。特に『ゼビウス』は、ゲームセンターに行かなくても家庭でいくらでも楽しめるとあってファミコン普及の原動力となった。

サードパーティーの参入にあたって、任天堂はアメリカで起こったアタリショック（'82年に起こった、アメリカゲーム市場の崩壊寸前までの落ち込み。当時、アタリ社の家庭用ゲーム機が大人気であったが、「出せば売れる」のをいいことに粗製濫造のソフトが氾濫し、ユーザから見放された）を恐れていた。これを防ぐため、任天堂は「ゲーム内容を審査」、「ソフトの年間発売本数の制限」といった厳格なライセンス制度を採る。結果としてこの制度が日本のゲーム界を守ることとなった。

一方、広報的な観点でみると、'85年からはメディアへの進

## ファミコン20年史

**1983年7月**

任天堂「ファミリーコンピュータ」発売

シャープ「マイコンピュータテレビC1」発売

ファミコン内蔵TV。本家と一部設計が違うことから、後に動かないソフトが多数出現した。

**9月**

『マリオブラザーズ』発売

初のミリオンヒット作。

**1984年4月**

「ファミリーベーシック」発売

**7月**

サードパーティ初参入

ハドソンの『ナッツ&ミルク』が初のサードパーティー作品として発売。サードパーティーの中でもハドソン、ナムコ、タイトー、コナミ、カプコン、ジャレコの6社は年間発売本数の制限がないなど、優遇された。

**11月**

『ゼビウス』発売

ナムコから出された大人気アーケードゲームの移植作。

**1985年2月**

「ファミコンロッキー」連載開始

小学館の『コロコロコミック』にて連載され、大人気となったファミコン漫画。作者はあさいもとゆき。

**3月**

高橋名人登場

"16連射" で有名な現在も尊敬を集めるゲーム名人の元祖。後に逮捕されたというデマが流れ、全国の小学生が悲しんだ。ハドソン広報部の社員で、現在も同社で活躍中。

**7月**

「ファミリーコンピュータマガジン」創刊

徳間書店発行の初のゲーム専門誌。裏技集「大技林」（現「広技苑」）は、この本の付録がはじまり。

「ロボット」発売

画面の走査線を読み取って動くロボット。対応ソフトは同時発売の『ブロック』と8月発売の『ジャイロ』。

**8月**

ハドソン第1回キャラバン開催

全国59会場を縦断する形で行われたゲーム大会。第1回目の公式ソフトは『スターフォース』。

**9月**

『スーパーマリオブラザーズ』発売

アクションゲームの金字塔。これ以降、マリオシリーズは任天堂歴代ハードのキラータイトルとなる。

**1986年2月**

「ディスクシステム」発売

大容量・低価格がウリの磁気ディスクを利用するシステム。同時発売ソフト『ゼルダの伝説』が人気を呼ぶ。500円でゲームが書き換えられることも好評を博した。

**3月**

「ファミコン必勝本」創刊

JICC出版（現宝島社）のファミコン雑誌。高い年齢層を意識した誌面づくりと充実した読者コーナーが特徴。

**4月**

「痛快テレビゲーム！ファミン子全員集合」放送

テレビ東京にて2時間枠で放送された初のファミコン特番。

出も顕著になっていく。2月に「コロコロコミック」にてファミコンマンガ「ファミコンロッキー」が連載を開始。7月には初のファミコン専門誌「ファミリーコンピュータマガジン」が創刊というように、定期的な露出機会が増えていった。また、「名人」第1号、"16連射"の高橋名人の登場もこの年。子供達のヒーローとなり、あらゆるメディアで大活躍をしていく。

こうしてソフトと情報の供給体制は確立されていったわけだが、これは現在のゲーム界のひな形ともいえるだろう。

## 新たな展開とさらなる成長

シェアを着実に伸ばしていくファミコンであったが、'86年、新たな展開を迎える。「ディスクシステム」の登場である。磁気ディスクというメディアの特性を活かし、低価格かつ大容量でセーブが可能という、これまでのROMカートリッジに取って代わろうというもの。「これから出すソフトはディスクシステムのみでリリース」という当時の任天堂の発言からも、その力の入れようがうかがえる。『ゼルダの伝説』をはじめとする良質なディスク専用タイトルが多数リリースされ、500円でのゲーム書き換えや、多数の参加者を集めた全国のプレイヤーと競える「ディスクファクス」(『ゴルフJAPAN』コース他)など斬新な企画も好評。ハードではディスクシステム一体型の「ツインファミコン」が登場し、この試みは成功するかと思われた。

しかし、利幅が小さいことからメーカーや小売店からは敬遠されたことに加え、後にはROMカートリッジの大容量化とセーブ機能搭載により利点を奪われ、ディスクシステムは急速に規模を縮小していくことになる。一方、ROMカートリッジは相変わらず好調で、ファミコン初の本格的RPGと謳われた『ドラゴンクエスト』がRPGというジャンルをユーザーに認知させた後、『ドラゴンクエストII』と『ファイナルファンタジー』がRPGブームを巻き起こすなど、ファミコンの立場が揺らぐことはなかった。ディスクはROMカートリッジが進化するまでの場つなぎ的な役割は十分果たしたと言えるだろう。

また、'86年は海外進出の年。前年、国内で爆発的人気を呼んだ『スーパーマリオブラザーズ』をひっさげてアメリカで「NES」(Nintendo Entertainment System)が発売され、大ヒットを飛ばす。アメリカのゲーム市場は再生し、現在の海外ゲーム隆盛があるのもファミコンのおかげといえるかもしれない。

メディアの世界では、前年の「ファミリーコンピュータマガジン」に続き、「ファミコン通信」「ファミコン必勝本」「マル勝ファミコン」など専門誌が多数創刊。ファミコンの特番がテレビ放送され、高橋名人が映画やアニメになるなど、映像媒体の展開も激化する。『ドラゴンクエストII』の攻略法を掲載した雑誌の発行差し止めや、コピー業者の提訴などニュースとなる事件も多くなり、日本中がファミコン一色となっていく。

'87年、ファミコンの販売台数は1,000万台の大台を突破。ゲーム=ファミコンという図式を確たるものとした。任天堂はこうして作り上げられた強大な資本力と支配力を背景に、失敗をものともせずに新たな展開を繰り広げることができ、ファミコ

**1986年 5月**
「マル勝ファミコン」創刊
角川書店のファミコン誌。テーブルトークRPG「ダブルムーン伝説」やマンガ「魍魎戦記MADARA」などの連載企画が人気を呼ぶ。
『ドラゴンクエスト』発売
エニックスの日本ゲーム界を代表するシリーズ第一作。
**6月**
「ファミコン通信」創刊
アスキーのファミコン誌。後に略称の「ファミ通」が正式名となる。
**7月**
映画「GAME KING 高橋名人VS毛利名人激突!大決戦」公開
高橋・毛利の二大名人が、『スターソルジャー』5本勝負で激突。結果は引き分けに。当時、16連射でスイカを割るシーンを本気にした子供が続出。同時上映は「RUNNING BOY スターソルジャーの秘密」。
**8月**
「ツインファミコン」発売
シャープから発売された、ファミコンとディスクシステムが一体型になったハード。
**9月**
アメリカで「NES」発売
NESとは「Nintendo Entertainment System」の略。ファミコンの海外版で、日本と同じく大人気となった。
**10月**
日本テレビ系「Bugってハニー」放送開始
高橋名人がモデルの高橋原人(声:水島裕)と仲間たちが冒険を繰り広げるTVアニメ。後に同名ソフトも登場した。
**1987年1月**
『ドラゴンクエストII』発売
シリーズ第2作目。初回出荷本数の少なさから発売当初、入手困難な状況を生んだ。
**2月**
『ゴルフJAPANコース』発売
ディスクというメディアの利点を活かしたソフト。各地に「ディスクファクス」というオンライン機器を設置し、全国規模のランキング大会を展開した。
**6月**
『ゴルフUSコース』発売
「ディスクファクス」第2弾。
**7月**
テレビ東京にて「ファミっ子大作戦」スタート
週1で放送されたファミコン番組。
**12月**
スクウェア『ファイナルファンタジー』発売
後に『ドラクエ』と人気を二分するRPGシリーズの第一作目。キャラクターデザインに天野喜幸を起用するなど、高めの年齢層をターゲットとしている。
『中山美穂のときめきハイスクール』発売
任天堂のアイドルゲーム。ゲーム中に、テレホンサービスに電話をかけてヒントを聞くという仕掛けがあり、間違い電話が多発した。
**1988年2月**
『ドラゴンクエストIII』発売
「ロト3部作」完結編。発売時の長蛇の列がマスコミでもとりあげられる。購入のためのズル休みや購入者への恐喝、不人気ソフトとの抱き合わせ販売などが社会問題に。
**7月**
ファミコンを利用したネットワークサービス開始
株式の売買や、銀行取引などが行えるオンラインサービス。ふたつの規格が存在した。'91年に始まったJRAによる馬券の在宅投票サービスは最も長く続き、'97年に終了。
**12月**
『ファイナルファンタジーII』発売
『FF』シリーズ第2弾。熟練度システムの導入など、新しい試みが目立つ作品。
**1989年2月**
バンダイ『ファミコンジャンプ 英雄列伝』発売
集英社「週刊少年ジャンプ」の人気キャラクターが総出演。
**4月**
「ゲームボーイ」発売
全世界での売り上げ台数1億台以上の携帯ゲーム機。
**7月**
『MOTHER』発売
糸井重里制作のRPG。
**1990年2月**
『ドラゴンクエストIV』発売
「ロト」シリーズ完結後の新シリーズ。AIによる戦闘システムが話題となった。
**4月**
『ファイナルファンタジーIII』発売
シリーズ初のミリオンヒット作。ジョブシステムは後のシリーズに継承される。
**11月**
「スーパーファミコン」発売
**1992年7月**
『Summer Carnival '92 烈火』発売
ナグザットの開催したゲームイベント「サマーカーニバル」の公式ソフト。

ンはさらなる成長を遂げていったのだ。

## 1億総ファミコン時代

'88年、ファミコンは歴史に残るような社会現象を巻き起こした。『ドラゴンクエストⅢ』の発売である。購入希望者1万人の行列、カセット強奪事件、恐喝対策の親子連れ購入、売れないソフトとの抱き合わせ商法、ズル休みを防ぐために警察が放課後販売を要請、攻略法に併せてラスボス写真を掲載した写真週刊誌が訴えられる……などなど枚挙にいとまがない。当時の熱狂ぶりは常識を越えたものだった。

また、ファミコンに熱中したのは子供だけではなかった。『ザ・マネーゲーム』や『松本亨の株式必勝学』といった高年齢層向けソフトのリリースに加え、株取引などのオンラインサービスが開始されており、子供から大人まで、あらゆる世代が目を向けていたことがわかる。"1億総ファミコン時代"といえるほど、ファミコンは社会に浸透していったのだった。

## 次の世代へ

'90年、世代交代の足音は日に日に大きくなるものの、『ドラゴンクエストⅣ』や『ファイナルファンタジーⅢ』など人気タイトルのリリースが続く。'87年にNEC「PCエンジン」、'88年にセガ「メガドライブ」が登場するなど、ファミコンの寡占状態を崩そうという動きもあったがその強さは変わらなかった。

11月、ついにバトンを渡す日がやってきた。16ビット機「スーパーファミコン」の発売である。同機はしっかりとファミコンの後を引き継ぎ、他社ハードを抑えて王座に君臨する。

その後、ファミコンは黄昏の時代を迎える。新ハードへの過渡期ということもあり、細々とソフトの発売が続き、'93年には「NEWファミコン」も登場した。そして年末に「セガサターン」「プレイステーション」の発売を控えた'94年6月、『高橋名人の冒険島Ⅳ』の発売を最後に一線を退いた。

**1992年 12月**
**徳間書店「じゃんけんディスク城」発売**
書き換え専用タイトル。ディスクシステム最後のソフト。
**1993年 7月**
**映画「スーパーマリオ 魔界帝国の女神」**
スーパーマリオがハリウッド映画化。
**12月**
**「NEWファミコン」発売**
ビデオ出力が可能で、デザインも一新された。
**1994年 6月**
**『高橋名人の冒険島Ⅳ』発売**
最後のファミコンソフト。ファミコンの最後を高橋名人が見届けるとはなんたる偶然!
**12月**
**「プレイステーション」発売**
ソニー・コンピュータエンタテインメントが発売した任天堂の王座を奪ったハード。『ナムコアンソロジー』シリーズ('98年〜)や『メモリアルシリーズSUNSOFT』(2001年〜)などで、ファミコンソフトが復活した。
**1996年 6月**
**「NINTENDO64」発売**
**7月**
**「ゲームボーイポケット」発売**
ゲームボーイが小型・軽量化して新発売。'98年4月にはバックライト液晶の「ゲームボーイライト」、10月にはカラー液晶の「ゲームボーイカラー」が登場。
**1997年11月**
**「ニンテンドウパワーサービス」開始**
スーパーファミコンとゲームボーイを対象とした書き換えサービス。ファミコンの人気ソフトも多数復活した。
**2000年3月**
**「プレイステーション2」発売**
**2001年3月**
**「ゲームボーイアドバンス」発売**
**4月**
**「NINTENDO64」用ソフト『どうぶつの森』発売**
ゲーム内でファミコンソフトがプレイ可能。ファミコンを知らない世代が、ファミコンに注目した。
**9月**
**「ニンテンドー ゲームキューブ」発売**
**9月**
**映画「ファイナルファンタジー」公開**
スクウェアが巨額を投資して製作したフルCG映画。不評で大赤字に。
**12月**
**「ゲームキューブ」版『動物の森+』発売**
**2003年 6月**
**ゲームボーイアドバンス『MOTHER1+2』発売**
ファミコン、スーファミで発売された糸井重里制作RPGが復刻。
**8月**
**「プロアクションロッキー(FC用)」発売**
「アクションロッキー」をイメージキャラクターとした、ファミコンソフト改造ツール。
**9月**
**ディスクシステム書き換えサービス終了**
**ファミコン生産終了**

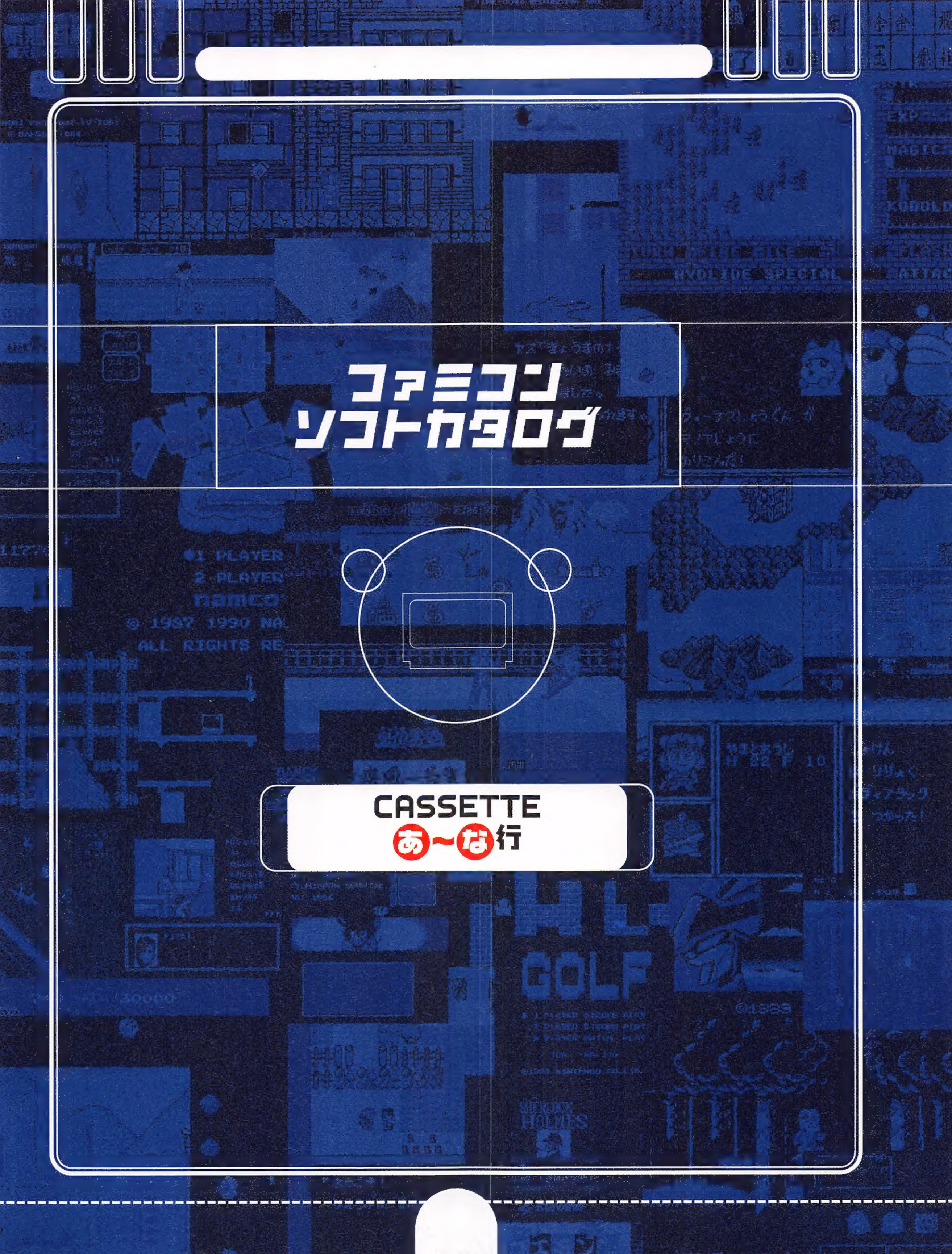
## そして伝説へ…

新作ソフトの発売は'94年で最後となったが、「NEWファミコン」の販売やディスクの書き換えなど、ファミコン関連のサービスはその後も継続され、ファミコンはずっと現役であり続けてきた。

ファミコンがあったからこそ現在のゲーム界があるというのは疑いの余地がない。そういう意味で、ゲーム文化の思春期が、任天堂という厳父によって見守られていたというのは、とても幸運だったのではないだろうか? もちろん、任天堂は完璧な父ではない。どう転んでも任天堂が儲かるという側面のあるライセンス制度などは当時から非難の対象となってきた。しかし、ファミコン黄金時代に囁かれていた日本版アタリショックはついに起こらなかった。逆にアメリカ版ファミコン「NES」はそのトラウマを見事に払拭した。アタリショック当時の、ファミコンの「クソゲー」など足元にも及ばない恐るべきゲームソフトの記録を見るにつけ、任天堂が厳父として果たした役割の大きさを思う。

そしてファミコンが父ならファミコンソフトは日本ゲーム界の母といえる。あらゆる点においてゲームの基礎であり、現在のゲームはその上に成り立っている。ハード性能の向上などにより、表現力は格段に進化したが、根本のゲーム性という部分では大きく変わっていない。プレイステーションをはじめとする次世代のゲーム機で、ファミコンゲームのオリジナル版を複数収録したものや、リメイク版が人気を呼んでいるが何よりの証拠だ。

2003年9月、全世界で約6,200万台出荷したファミコンの製造は終了し、その歴史に幕を閉じた。しかし、ゲーム文化の祖としての役割を果たし終えた今後も、単なる考古学的資料や眺めて愛でる美術品として扱われるだけでなく、伝説として語り継がれ、ゲーム界に影響を与え続けることだろう。



# ファミコン ソフトカタログ

CASSETTE
あ〜な行

## 嗚呼！野球人生 一直線







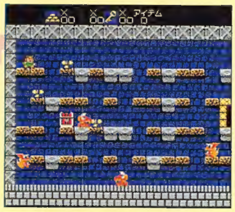
●メーカー／サミー●発売日／1992年12月25日●価格／7,300円

プロ野球ドラフトを目指す人生ゲーム。最高額の契約金を貰えた人が勝ち。出目を目押しで調節できるので、ゆっくり進んで体を鍛え、初期の契約金を吊り上げる作戦が有効…といいたいが、最後のドラフトは、序盤の努力を失わせる逆転要素の「的当て」となっている。

## アイギーナの予言「バルバルークの伝説より」







●メーカー／ビック東海●発売日／1986年11月21日●価格／5,300円

制作はビック東海。アーケードの『バルバルークの伝説』の続編らしいが、床を下から叩き武器を出すシステムぐらいしか継承されていない。謎解きも特定の場所で5回ジャンプ·木を調べるなど、攻略本なしではわからないことが多くて、詰まりやすい。

## アイスクライマー







●メーカー／任天堂●発売日／1985年1月30日●価格／4,500円

ひたすら上に進むのだが、敵キャラや滑る床などのギミックもアイデアに溢れている。全32ステージだが、ディスク版ではある程度クリアするとアーケード版のように48面まで遊べるように。なおパッケージに載っている白熊はわざと時間を稼がないと出現しない。

## 愛先生のO·SHI·E·TE わたしの星







●メーカー／アイレム●発売日／1993年3月26日●価格／12,800円

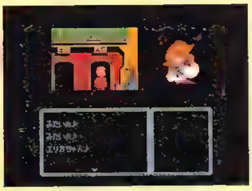
西洋占星学者“マドモアゼル·愛”が恋愛運や総体運など8種類を占ってくれる。名簿に複数の人を登録し、お互いの相性をみることもできる。名前で女性を連想してしまうが、愛先生は実在の「男」。相方の女の子ロボと先生の掛け合いが、まさに占い雑誌のノリだ。

## アイドル八犬伝





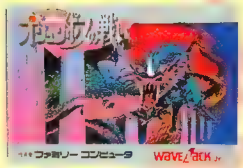




●メーカー／トーワチキ●発売日／1989年9月14日●価格／6,000円

芸能界デビューを目指すアイドル系アドベンチャー。詰まることもなく簡単、B級テイストで数時間あればクリアできる。しかし、ヒロイン·エリカが歌う「君はホエホエ娘」のどう歌っていいのかわからない歌詞の壊れ方とポップさが、全体の印象を強烈にしている。

## 愛の伝説 オリュンポスの戦い











●メーカー／イマジニア●発売日／1988年3月28日●価格／5,300円

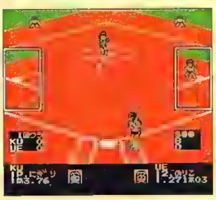
横スクロールのアクションRPGだが、最初からラスボスまで『リンクの冒険』にそっくり。ザコの動きまで似ている。資金不足で買い物しようとすると神の怒りに触れ、攻略不可能になる。当初のタイトルは『オラクル』だったが、ゲーム内容と共に変更を重ねた。

## I LOVE ソフトボール





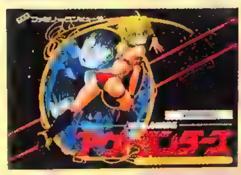


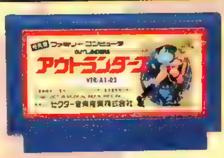



●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●発売日／1989年12月19日●価格／6,500円

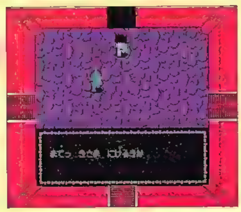
すべて女子チーム、しかも全員がブルマ!! 「試合は7回まで」「投手が投球してから離塁」など、ルールは野球と異なる。チーム数は多いが、それぞれにあまり特徴が無い。選手も全員同じグラフィックなので、ブルマの色ぐらいしか楽しめない。

## アウトランダーズ







●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1987年12月4日●価格／5,300円

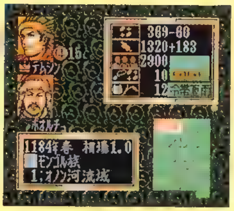
原作は真鍋譲治のマンガ。アクションRPGだが、最初から持っている武器のリーチが短く耐久力も低いので、最初の敵で死にやすい。経験値だけでは成長せず、人に親切にして「にこちゃんばっち」を集める必要がある。どこかで聞いたような「ガバス」がお金の単位。

## 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史







●メーカー／光栄●発売日／1993年3月25日
●価格／11,800円

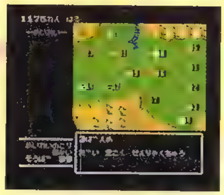
戦争シーンは行軍と戦闘モードに分かれ、前作よりもリアルさが増した。全体的に東高西低の難度で、ヨーロッパ勢の君主を選ぶと、モンゴル勢に歯が立たなくて苦労する。また世界各国の兵士の形状やBGMが違うなど、それぞれの地域性を押し出していて情緒がある。

## 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン





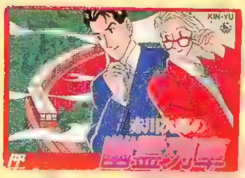


●メーカー／光栄●発売日／1989年4月20日●価格／9,800円●付属品／マップ

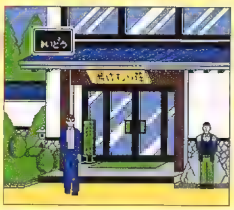
歴史物にしては自由度が高く、オルドで子孫を作りまくり20世紀まで続けることが可能。セーブは1個までだが、他にも国民皆兵制で世界を焦土と化す、武将の能力を999まで上げるなど、雄大でおおらかなプレイが魅力。モンゴル編統一後、世界編が楽しめる。

## 赤川次郎の幽霊列車







●メーカー／キングレコード●発売日／1991年2月8日
●価格／6,800円

セリフに整合性がないなど、シナリオの甘さが目に付く。キャラデザインにわたせせいぞう、音楽にすぎやまこういちを起用しポップさを狙っても、結局は殺人事件なので妙な違和感が残る。無意味に感じるフラグ立てと突飛な展開は、赤川次郎テイストなのだが…。

## アーガス











●メーカー／ジャレコ●発売日／1986年4月17日
●価格／4,900円

アーケードからの移植。無敵合体があるものの、画面の下半分しか自機を動かせない。偶数面ではショットの種類が変わるが、正面に連射できず、シューティングとしての爽快感が減る。ボーナスステージの着陸は仕組みが分かりにくく、成功率は低い。

## アキラ



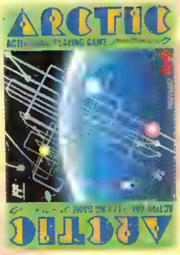





●メーカー／タイトー●発売日／1988年12月24日●価格／6,800円

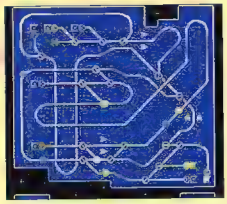
大友克洋のアニメ版「AKIRA」をゲーム化。絵やストーリーはオリジナルに忠実だが、序盤で原作にない行動を取ると、次に何を選んでもゲームオーバー。途中で突然3Dシューティングになるが、難しいので何度もプレイして覚えるしかない。

## アークティック









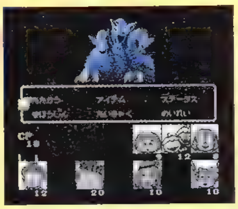
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1990年2月23日●価格／5,500円

線の上を動くカラーボールを、ポイントを切り替えて定位置に誘導する。『A列車』シリーズのアートディンクが開発。単純で制限時間もないが、ボール同士の衝突や高低差など複雑な要素が多い。じっくり考えないと、思う様に動いてくれず1面もクリアできない。

## 悪魔くん 魔界の罠





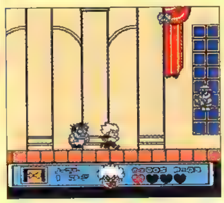


●メーカー／バンダイ●発売日／1990年2月24日●価格／5,800円

水木しげるのマンガをRPG化。最大13人参加の戦闘、魔文字を組み合わせて発動させる魔法陣魔法など、新しい試みが多く盛り込まれている。発売時期のわりにはパスワードセーブ方式になっているが、適当な文字列を入力しても高確率で再開してしまう。

## 悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん



●メーカー／コナミ●発売日／1990年10月19日●価格／5,800円

『ドラキュラ』シリーズの中でもかわいい雰囲気なので、子供向けと思いきや、ラストのボスラッシュなど難易度は高め。ステージ間のミニゲームで、コンティニュー数を増やす必要がある。なお音楽は元のシリーーから のアレンジで、ポップながらなかなか聴かせる編曲だ。

## 悪魔城伝説



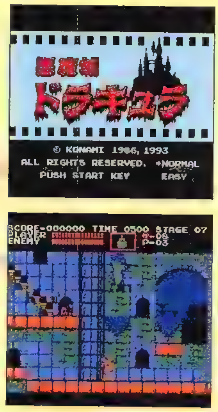



●メーカー／コナミ●発売日／1989年12月22日●価格／6,500円

『悪魔城～』の第3弾。重厚なグラフィックとサウンド、広大なマップにマルチエンディングなど、圧倒的なボリューム。さらに初代の名曲、操作感も踏襲した集大成といえる。設定でも続編への影響は大きく、現在もアルカードやラルフとサイファの子孫が活躍中。

## 悪魔城ドラキュラ






●メーカー／コナミ●発売日／1993年2月5日●価格／3,900円

ディスクで発売されたものを復刻。生産は少なく、現在はレアソフトになっている。グラフィック･サウンドの質が高く、他機種も含めシリーズ最高との呼び声も。基本的に内容は同じだが、ダメージが半分のイージーモードが追加され、敵接触時の吹っ飛びもない。

## 悪魔の招待状



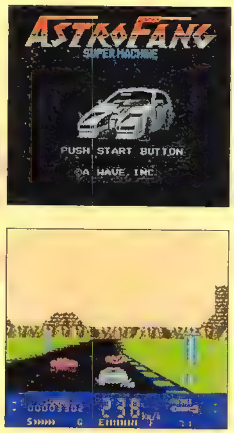



●メーカー／ケムコ●発売日／1989年9月29日●価格／9,200円

ケムコ即死アドベンチャーの3作目。呪われた館が舞台で、絵と音が恐怖を上手く演出している。少しでも選択肢を間違えればゲームオーバーのシビアさは前作同様。シリーズ名物「セルフコマンド」は、不用意に自分にアイテムを使い死んでしまう罠のようだ。

## アストロ･ファング






●メーカー／A-WAVE●発売日／1990年10月26日●価格／6,700円

任天堂の『マッハライダー』によく似たカーレースアクション。装備アイテムやショップなどもあり、車のカスタマイズができる。車幅を自由に小さくして障害物をかわすことも可能だが、その場合はミサイルが打てないので、場面ごとに使い分ける必要がある。

## アストロロボSASA












●メーカー／アスキー●発売日／1985年8月9日
●価格／5,500円

重力や慣性、潮の流れなどの要素があるアクション。ササとナナがビーム砲を撃ち、反動で空中移動する。1人用と2人用でのエネルギーが倍以上違うため、協力プレイが必要。最終ステージには一撃死のブラックホールや大ダメージの隕石などがあり、難易度が高い。

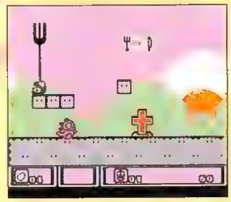
## アスミッくんランド









●メーカー／アスミック●発売日／1991年12月20日●価格／6,300円

メーカーのマスコットキャラ「アスミッくん」が主人公。ミスするとステージの初めからスタートするが、セレクトボタンでいつでもショップを呼び残機が買えるので、ほぼ無限に増殖が可能。しかし動きが遅く、死んで敵の出現位置を覚えないとクリアできない。

## アタックアニマル学園













●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1987年12月26日
●価格／5,500円

別売りの「ファミコン3Dシステム」に対応した3Dシューティング。スケ番の「ノッコ」が親友を救うために動物軍団に立ち向かうが、ステージごとに衣装がスクール水着やブルマなどに変化する。後半は残機数勝負なので、地上物を破壊し点数を稼げばよい。

## アテナ









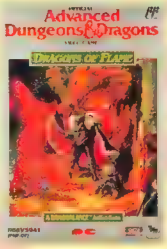




●メーカー／SNK●発売日／1987年6月5日●価格／5,500円●付属品／サイコソルジャーミュージックカセット

アーケードからの移植。連続ダメージでハマることが多く、武器の選択を間違えると進めなくなることも。違うルートを進むとスタート地点に戻されるが、これを利用しライフの最大値を上げると攻略が楽。赤いビキニ姿は話題になり、当時はグッズも発売された。

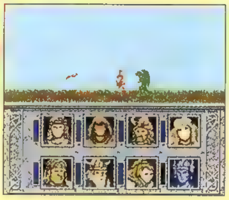
## Advanced Dungeons&Dragons ドラゴン・オブ・フレイム







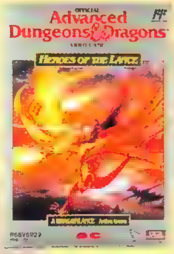


●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1992年2月21日●価格／6,800円

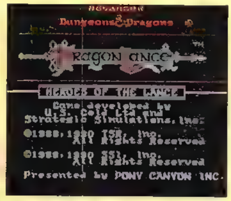
海外パソコンからの移植でシリーズ4作目。『ヒーローオブランス』のキャラを引き継いでいる。フィールドを探索するRPGのようなシステムになっており、敵にぶつかるとアクションの戦闘シーンに突入。前作よりスピーディーに動くので、遊べるレベルにはなった。

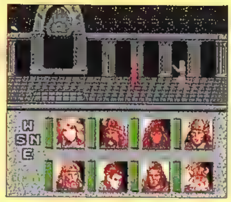
## Advanced Dungeons&Dragons ヒーロー・オブ・ランス







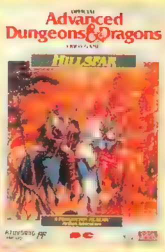


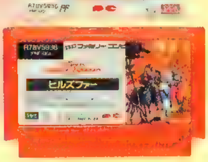



●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1991年3月8日●価格／6,800円

シリーズ1作目。ファンタジー小説『ドラゴンランス戦記』が下敷き。基本はアクションだが、移動速度が遅く、アイテム取得もコマンド画面でわざわざ「トル」を選ぶなど、テンポが悪い。8人のキャラの特性を活かして場面ごとに使い分けるのが攻略のポイント。

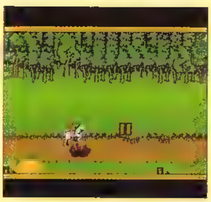
## Advanced Dungeons&Dragons ヒルズファー









●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1991年3月21日●価格／7,800円

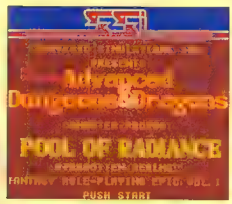
シリーズ第2弾。町から町への移動が、なぜか馬。しかも、とてつもなく広い町や家の中に呆然としてしまう。戦士･盗賊･魔法使いなどがあり、全職業の目的を達成すると真のエンディングが見られる。しかし、難しすぎてそれを確かめるのは非常に困難。

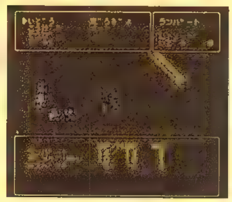
## Advanced Dungeons&Dragons プール・オブ・レイディアンス







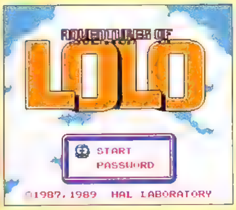


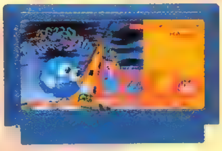
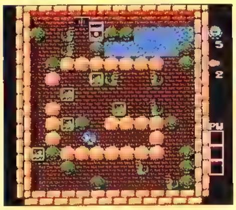



●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1991年6月28日●価格／9,800円

パソコン版のオリジナルと比べても遜色なく、ファミコン版シリーズの中では一番の出来。21の種族と職業の中からキャラクタを選べて性格設定までできる。戦士・僧侶・魔法使い・盗賊の基本職業は、1種類まで兼業可能だが、成長が遅く能力値も低くなる。

## アドベンチャーズ オブ ロロ

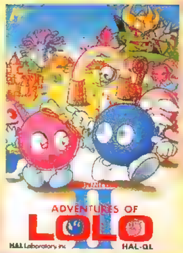



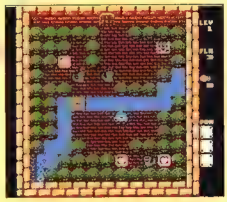
●メーカー／HAL研究所●発売日／1990年1月6日
●価格／4,900円

人気アクションパズル『エッガーランド』のシリーズ4作目。システムやルールは今までと同じだが、前作よりもアクション要素が増しており、グラフィックも見やすくなっている。3日でクリアできる程度の難易度で、上級者にとっては少し物足りなかった。

## アドベンチャーズ オブ ロロII





●メーカー／HAL研究所●発売日／1990年12月26日●価格／5,900円

シリーズ5作目。ステージ数は全部で110。初心者用の練習ステージも用意されている。シリーズ最強の難易度を誇り、後半ステージは『エッガーランド』の法則を全て知り尽くしていないとクリアできない。同シリーズの集大成的なソフトと言えるだろう。

## アトランチスの謎









●メーカー／サンソフト●発売日／1986年4月17日
●価格／4,900円

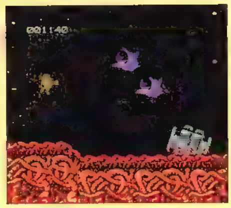
発売当時は、全部で100というステージ数が話題に。各面はワープゾーンで繋がっているが、穴に落ちたり自爆すると入れる隠しワープも多く、なかにはクリアまで3分30秒もかからないルートも存在する。慣れれば、無敵アイテムなしでも簡単に攻略できる。

## アバドックス









●メーカー／ナツメ●発売日／1989年12月15日
●価格／5,800円

製作に元コナミのスタッフが関わっており、雰囲気が『沙羅曼蛇』に似ているシューティング。偶数面は縦スクロールなのだが、進行方向が下というのも珍しい。武器の種類は多くステージ数も豊富で楽しめるが、後半は難しく、一度死んでしまうと復活できない。

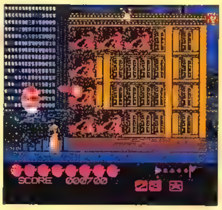
## 暴れん坊天狗












●メーカー／メルダック●発売日／1990年12月14日
●価格／6,500円

天狗のお面がアメリカを救うシューティング。発売当時は話題にならなかったが、人を喰ったパワーアップ、目とツバを飛ばしての攻撃、横スクロールなのに縦長の当たり判定など……その激しい個性から、のちに色々なところに紹介されカルトな人気が出た。

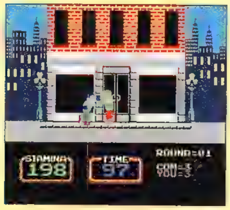
## アーバンチャンピオン










●メーカー／任天堂●発売日／1984年11月14日
●価格／4,500円

アーケードからの移植で、1対1のストリートファイト。対戦プレイが面白いが、相手のパンチを見てからかわすことが可能なため、防御が上手い人同士が対戦するとパンチが当たらなくて勝負がつかない。1人用で139面までいくとCHAMPIONの称号がもらえる。

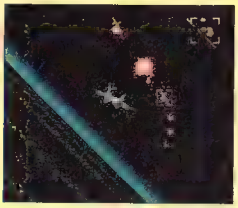
## アフターバーナー









●メーカー／サンソフト●発売日／1989年3月30日
●価格／6,200円

セガのアーケードゲームの移植。迫力は減ったもののゲーム性はうまく再現されている。また、スピードも切り替えられて、音楽もアレンジされているなど、努力の跡も見られた。しかし、セガマークⅢ版と同様、ハードの性能がその頑張りについていけなかった。

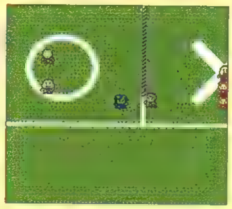
## アメリカ横断ウルトラクイズ 史上最大の戦い









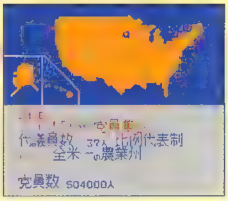


●メーカー／トミー●発売日／1991年11月29日
●価格／7,800円

人気番組のゲーム化。問題は2,000問もあり、8人対戦モードも用意されている。ドームでの○×クイズやじゃんけんによる勝ち抜け、機内クイズなど、番組内容をうまく表現しているが、序盤で何度も車に轢かれたり、カンニングペーパーを使えるのはいただけない。

## アメリカ大統領選挙





●メーカー／ヘクト●発売日／1988年10月28日●価格／9,800円

米国の大統領選挙をシミュレート。世界の有名政治家のパロディのような人達が登場し、様々な政策で支持を集めていく。日本と異なる選挙の仕組みは新鮮だが、選べる政策が多いうえに効果がよくわからない。大人向けの価格設定のため、あまり売れなかったようだ。

## アメリカンドリーム





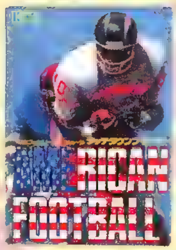




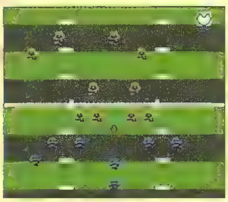
●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●発売日／1989年9月23日●価格／5,900円

おなじみの「パチ夫くん」が、海を渡ってスロットに挑戦。2つのモードがあり、ストーリーモードでは、各地のカジノ制覇が目的となる。遊戯台を自由に選べるモードでは、台は5種類しかないが、それぞれ特徴が異なり、難易度も低いので、長く楽しめる。

## アメリカンフットボール タッチダウンフィーバー





●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1988年11月11日●価格／5,500円

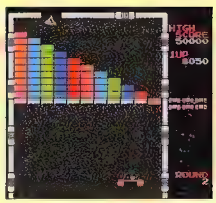
SNKのアーケードからの移植。オフェンス・ディフェンスでは、簡単ながらもフォーメーションを選べるなど、うまくアメフトを再現している。2人用では対戦のほかに、協力プレイも可能。ルールも理解しやすいので、アメフトの入門用に適している。

## アルカノイド





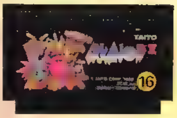


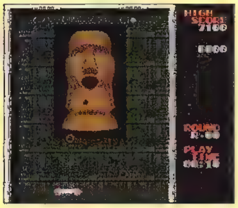


●メーカー／タイトー●発売日／1986年12月26日●価格／5,400円●付属品／パドルコントローラ

元はアーケードのブロック崩し。玉が分裂・バーが伸びるなどパワーアップもあり、ショットでブロック破壊できるシューティング要素は爽快。専用パドルが付属しているが、普通のコントローラでも操作可能。ただし、一定速度でしか動けないので玉に追いつけない。

## アルカノイドII

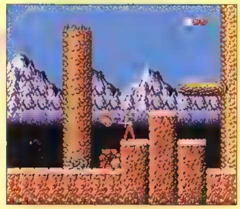




●メーカー／タイトー●発売日／1988年3月8日
●価格／5,900円●付属品／パドルコントローラ(VS対応)

アイテムの種類やステージ数が増えた上、自分で面を作れたり、VSモードが追加され、前作よりもボリュームアップしている。当時エディットモードで作ったソフトを募集しており、入賞者には特別製ソフト『ウラナイド』が当たるというキャンペーンも行っていた。

## アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃



●メーカー／テクモ●発売日／1987年4月17日
●価格／4,980円

アーケードからの移植。巨大なヨーヨーのような武器や雰囲気は引き継がれたものの、滑車などのアイテム、ライフ制や筋力などのパワーアップ要素を取り入れるなど、大幅に変更された。主人公も子供向けのデザインに変更されている。BGMは単調ながらも耳に残る。

## アルテリオス





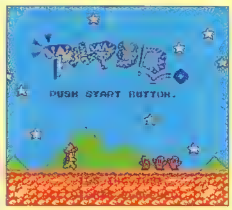


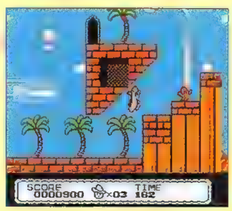
●メーカー／日本物産●発売日／1987年11月13日
●価格／5,500円

主人公がサイボーグのRPG。戦闘シーンは擬似3Dシューティングとなっている。照準近くに当たり判定があるらしく、正面での撃ち合いは大ダメージを受けるので、一発当てたら敵から逃げる“一撃離脱戦法”が有効となる。簡単にセーブできるが、お金を取られる。

## アルマジロ



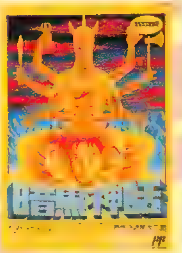


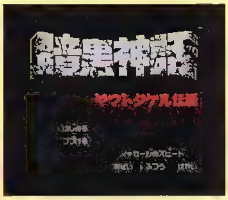



●メーカー／アイ・ジー・エス●発売日／1991年8月9日
●価格／6,900円

主人公がアルマジロで、丸まっている間は無敵になれたり坂を転がるなど、明らかにセガの『ソニック』を意識している。しかし、処理落ちが多くてスローになり、肝心のスピード感は全くない。バトルボックスでセーブができる、数少ないソフトの1つ。

## 暗黒神話 ヤマトタケル伝説





●メーカー／トンキンハウス●発売日／1989年3月24日●価格／5,900円

諸星大二郎のマンガが原作のアドベンチャー。各章の終わりに突然アクションになるという一風変わった作りになっており、元の不気味な雰囲気も十分表現されている。正統派のコマンド選択式だが、ストーリーを追わせるような作りで詰まることなく進められる。

## アンタッチャブル







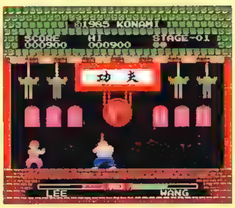

●メーカー／アルトロン●発売日／1991年12月20日
●価格／6,800円

同名の映画をゲーム化。ストーリーに沿って忠実に進み、展開に合わせた3Dシューティングや、横スクロールのアクションなどのステージが用意されている。3人の仲間とともにミッションをこなすのだが、後半ステージからはクリアまでの制限時間が厳し過ぎる。

## イー・アル・カンフー






●メーカー／コナミ●発売日／1985年4月22日
●価格／4,500円

アーケードからの移植の際に、技数は減ったが、パンチやキックなどの操作は簡単になった。初期版はバグがあり、連続ジャンプキックでハメることができて、50面以降で止まりやすい。3面の分銅使いは上・中・下段とパターンが決まっているため、攻撃で防げる。

## 怒 IKARI








●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1986年11月26日
●価格／5,500円

SNKのアーケードからの移植。8方向に射軸を変えられるループレバーが採用されていたが、操作法までは移植されていない。そのため『戦場の狼』にますます似てしまい、よく比較されていた。2人同時プレイも可能で、戦車で敵兵を轢き殺すのは爽快。

## 怒II DOGOSOKEN







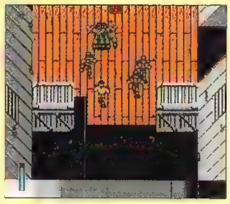
●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1988年4月16日
●価格／5,500円

シリーズ第2弾、アーケードの『怒号層圏』からの移植。同名で発売の予定が、直前で変更になった。戦車はなくなったが、武器の種類が多く、ハデな攻撃を行える。アーケードのコンティニュー時の「もう一度チャンスをくれぇ!」は、ちょっとした流行語になった。

## 怒III





●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1990年3月16日●価格／5,600円

ライフ制が採り入れられ、ラルフとクラークの攻撃も重火器からパンチやキックの格闘がメインとなった。弾を撃ちまくる快感はなくなってしまったが、ボス戦ではライフルを手に取り戦うことができる。接近戦が多いので、力押しが効かず、難易度は高い。

## いけいけ熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」







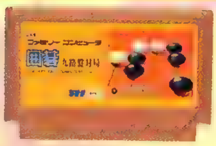


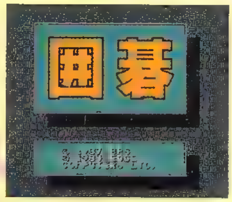
●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1992年2月7日
●価格／6,200円

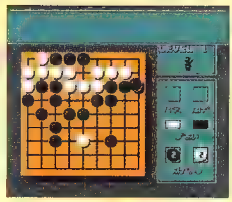
『くにおくん』シリーズの7作目。スポーツに名を借りたルール無用のドタバタ乱闘が楽しめる。お馴染みの必殺シュートや、4人まで遊べる対戦プレイも用意されている。…のだが、アイスホッケーでは乱闘が当たり前なだけに、シリーズの中では地味な位置づけ。

## 囲碁 九路盤対局





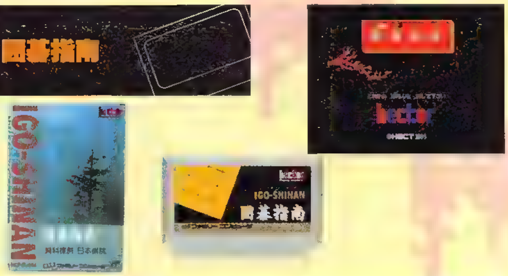




●メーカー／BPS●発売日／1987年8月11日
●価格／5,500円

初心者用の囲碁ゲームソフトで、通常とは違って九路盤という盤を使用している。盤面は9×9のみで、その中で勝負をする簡単な囲碁。わかりやすいように画面で説明してくれるので、囲碁に初めて触れるような人でも気軽にプレイできる。

## 囲碁指南




●メーカー／ヘクト●発売日／1989年7月14日
●価格／5,800円

大昔の対局や、現代のプロの対局が見られる観戦モードと次の一手を見て棋力を判定してくれる判定モードがある。コンピュータ相手に対局するモードは付いていない。

## 囲碁指南'91




●メーカー／ヘクト●発売日／1991年7月5日
●価格／6,800円

基本的に『囲碁指南』と同じ。収録されている棋譜のデータが違っていて110局のデータを収録。棋力を判定してくれる判定モードもあるがやはり対局モードは付いていない。

## 囲碁指南'92




●メーカー／ヘクト●発売日／1992年3月10日
●価格／6,800円

基本的に『囲碁指南』と同じ。収録されている棋譜のデータが違っていて132局のデータを収録。棋力を判定してくれる判定モードもあるがやはり対局モードは付いていない。

## 囲碁指南'93




●メーカー／ヘクト●発売日／1992年11月27日
●価格／6,800円

基本的に『囲碁指南』と同じ。収録されている棋譜のデータが違っていて135局のデータを収録。棋力を判定してくれる判定モードもあるがやはり対局モードは付いていない。

## 囲碁指南'94




●メーカー／ヘクト●発売日／1993年12月17日
●価格／6,800円

収録されている棋譜のデータが違っていて119局のデータを収録。判定モードもあるがやはり対局モードは付いていない。『囲碁指南'95』も発売予定だったが、結局発売はされなかった。

## 囲碁名鑑




●メーカー／青木書店/ヘクト●発売日／1990年1月10日
●価格／9,680円

『囲碁指南』の続編的位置付けのソフト。収録されている棋譜のデータが違っていて110局のデータを収録している。定価が高く、あまり売れなかったために現在入手が少し困難。

## 井崎脩五郎の競馬必勝学










●メーカー／イマジニア●発売日／1990年3月30日●価格／9,800円●付属品／番外編マニュアル
※ニューパッケージ版●1991年4月26日●価格／5,500円

様々な情報をもとに予想して、馬券購入する競馬シミュレーション。勝馬予想に役立つとの触れ込みで、馬や騎手の名前は実名で扱われており、リアリティはある。しかし価格が高かったために売れず、後にパッケージが変更された廉価版が発売された。

## 維新の嵐









●メーカー／光栄●発売日／1990年9月15日●価格／11,800円●付属品／ポスター

幕末が舞台のSLGだが、『太閤立志伝』の基にもなったシステムは自由度が高く、フリーRPGに近い。初めての場合、思想の説得に時間を費やすか、要人を斬りまくりがちだが、目的もなく日本全土を旅するだけでも楽しい。説得シーンはPC-98版などと異なる。

## イース









●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1988年8月26日●価格／6,200円

パソコンのヒット作を移植。アイテムやマップの若干の変更、人気のあったBGMの再現性、追加要素などには不満の声も。オリジナルは遊びやすさがウリだったが、アドルの移動が遅いので、終盤のカマキリボスの攻撃をかわせないなど、バランスにも難があった。

## イースII





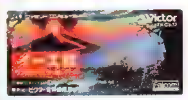
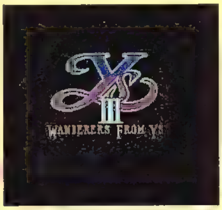





●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1990年5月25日●価格／7,500円

パソコンからの移植で前回の続編。話題のリリアの振り向きやアップもある上、前作よりキャラの移動が速く、遊びやすい。しかし、今回もイベントやBGMのアレンジが多く、不評は変わらず。名移植といわれるPCエンジン版よりも後だったため、余計に厳しかった。

## イースⅢ ワンダラーズ フロム イース



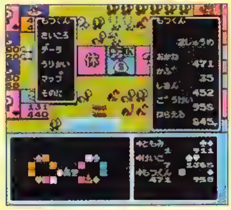
●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1991年9月27日
●価格／7,500円

パソコンからの移植。横スクロールでアクション性が高くなったのはファミコンに有利だったが、多重スクロールなどの画面効果などが再現できず、オリジナルのこぢんまりとした印象がさらに強くなった。しかし忠実な移植で、アレンジなどはほとんどない。

## いただきストリート 私のお店によってって





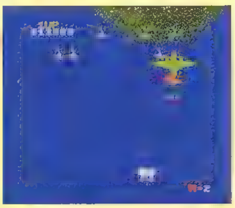
●メーカー／アスキー●発売日／1991年3月21日
●価格／6,800円

現在でも新作が出ている、堀井雄二がゲーム企画原案·監修を行ったボードゲームの1作目。基本は「モノポリー」で、同じようにプレイヤー同士で相談できるため、駆け引きが重要になってくる。同じ内容でも、対人戦と対コンピュータ戦ではずいぶん印象が変わる。

## 1942







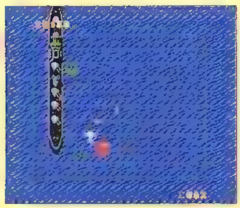
●メーカー／カプコン●発売日／1985年12月11日
●価格／4,900円

アーケードからの移植シューティング。比較的忠実に移植されており、「亜矢虎」も頑張っている。自機の動きが遅くなったものの、その分難易度も大幅に下がって、死ににくい。ただ、ステージ構成やパワーアップ·BGMが単調で、長時間遊んでいると苦痛になる。

## 1943







●メーカー／カプコン●発売日／1989年6月20日
●価格／5,300円

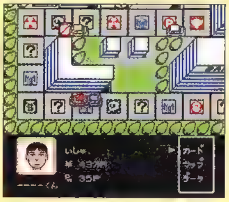
『1942』に武器やボス軍艦が追加された続編。アーケードからの移植の際、極端だったバランスも修正され、攻撃·防御·耐久力のカスタマイズや、隠しアイテムによる成長要素もある。オリジナルが旧日本軍のものだった敵艦名が、三国志の武将名に変更されている。

## 1999 ほれ、みたことか!世紀末












●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●発売日／1992年9月18日●価格／7,300円

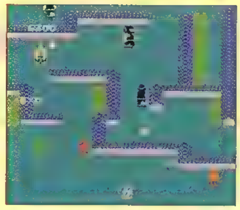
世紀末がテーマのボードゲーム。怪しげなイベントが多く愉快な気分になれないが、とある教団を連想させる組織が登場して、後に話題になった。4人対戦まで可能だが、1人プレイでもゲーム中のメンバーは4人必要。そのため、1ゲーム終了までの時間が相当長い。

## いっき












●メーカー／サンソフト●発売日／1985年11月28日●価格／4,900円

アーケードからの移植。「百姓一揆」というテーマが話題になった。足が速くなる「ダイコン」や得点アップの「地蔵」など“いかにも”なアイテムもある。ただ前方攻撃可能な「竹やり」は、通常攻撃にして最強の「ホーミング鎌」が使えなくなるので、逆に困る。

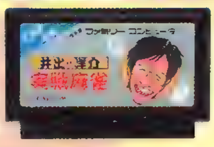
## 井出洋介名人の実戦麻雀







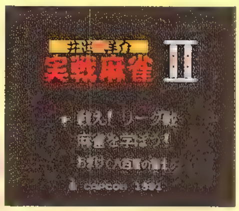



●メーカー／カプコン●発売日／1987年9月24日●価格／6,500円
●付属品／麻雀コントローラ

実在のプロ雀士、井出洋介が監修。またファミコン初の専用コントローラー同梱ソフトだった。各牌やツモに対応するキーが個別用意され、アーケードのように感覚的に操作できるのがウリ。地方ルールなどの細かい設定やBGMまで変更することが可能で、実戦向き。

## 井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ











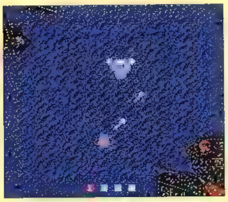

●メーカー／カプコン●発売日／1991年2月22日●価格／8,500円
●付属品／麻雀コントローラ

井出洋介が監修した麻雀ソフトの第2弾。前作同様リーグ戦と練習問題があるのだが、子供にもルールを理解してもらうためのRPGモードが追加されている。今回も専用コントローラーが付属していた。「勝ち逃げは、私が許さない!」というCMが印象的だった。

## イメージファイト







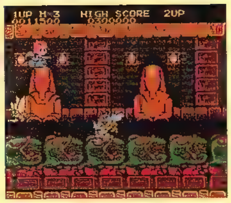
●メーカー／アイレム●発売日／1990年3月16日●価格／6,500円

アーケードから移植のシューティング。トリッキーなアイデアや奇抜な面構成が話題だった。ファミコン版では敵や弾が減り、攻略がしやすいように変更されたが、死んで覚える要素が強く、ゲームセンターで培ったパターンが全く使えないのが不評を買った。

## インセクターX







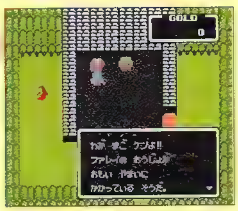

●メーカー／タイトー●発売日／1990年9月21日●価格／5,900円

アーケードからの移植。地球を襲う虫を、殺虫剤で撃退するユニークな設定のシューティング。難易度選択が可能だが、どれも後半面で死ぬとなかなか復活できない。のちにメガドライブにも移植されたが、これはリアルタッチな絵柄に変更され、もはや別物だった。

## インドラの光








●メーカー／ケムコ●発売日／1987年10月20日●価格／5,300円

『時空の旅人』で有名なコトブキシステム(ケムコ)のRPG。「やくそう」のトラップとしてしつこく出てくる体力が減る「ヤクソウ」や、広すぎる町のマップ、地形に引っかかってついてこない仲間など、独特の雰囲気。突然敵が強くなるなどゲームバランスも微妙だ。

## 暗黒の惑星 シャンカラ







●メーカー／アイ・ジー・エス●発売日／1992年6月26日●価格／9,700円

惑星住民の支持を集め、自治権を獲得する政治シミュレーション。敵対する人を暗殺したり、対立政党への資金提供や買収など謀略が渦巻く。相手と腹を探りあう対戦プレイもシンプルだがアイデアが光る。発売時期や価格の問題で、あまり出回らなかったのが残念。

## ウィザードリィ



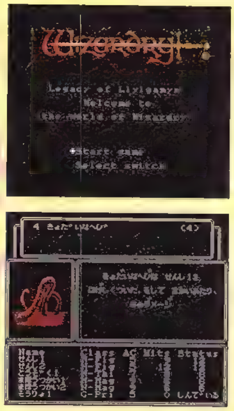



●メーカー／アスキー●発売日／1987年12月22日●価格／5,800円●付属品／モンスターカード

パソコンからの移植で、遠藤雅伸率いる「ゲームスタジオ」が制作。米国人の和風解釈と味のある日本語訳。世界観と自由度の高さが想像を拡げるのか、のちに小説など様々な創作を生んだ。末弥純デザインのモンスターと羽田健太郎作曲のBGMも最高の選択。

## ウィザードリィII・リルガミンの遺産



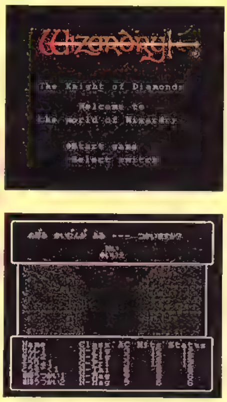


●メーカー／アスキー●発売日／1989年2月21日●価格／6,500円●付属品／モンスターカード

パソコン版のシナリオ3が、ファミコンでは2作目として登場。今回は善と悪のパーティーを使い分け、ダンジョンではなく塔を昇っていく。前作より操作性も向上しているうえに、1作目で育てたキャラの転送を「ターボファイル」で実現したのも素晴らしい。

## ウィザードリィIII・ダイヤモンド騎士



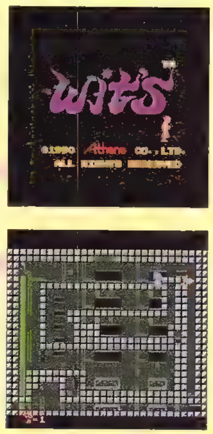


●メーカー／アスキー●発売日／1990年3月9日●価格／6,500円●付属品／モンスターカード

パソコン版のシナリオ2が、3作目として登場。オリジナルがクリア不能になる程難しかったためか、特性値や呪文、謎解きを大幅にアレンジ。アイテムや敵の種類も増えた。中盤以降はコッズアイテムで経験値稼ぎがしやすく、シリーズ中ではレベルが上がりやすい。

## wit's(ウィッツ)

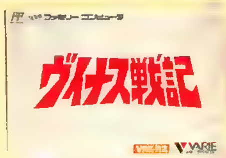




●メーカー／アテナ●発売日／1990年7月13日
●価格／5,800円

ビスコが出していたアーケードゲームの移植。歩いた後にできる壁に相手をぶつけて、最後まで生き残れば勝利。画面は固定されていて、どんどん壁ができるので動ける範囲が少なくなる。一度だけジャンプで壁を飛び越えられるが、どこで使うかが勝負の分かれ目。

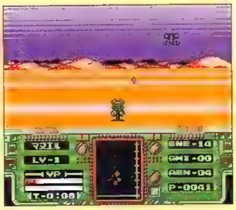
## ヴィナス戦記











●メーカー／バリエ●発売日／1989年10月14日
●価格／5,800円

アニメ映画のゲーム化だが、オリジナルがマイナーで話題にならなかった。SLGとアクションシューティングの融合だが、内容的には中途半端。時間がかかるバイクシューティング的な戦闘、テンポの悪さなど、マイナス要素が多いが、思考速度が早いのだけは救い。

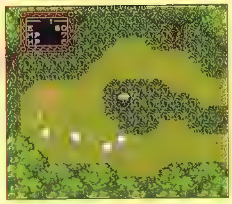
## ウィロー









●メーカー／カプコン●発売日／1989年7月18日●価格／5,900円

映画のゲーム化だが、ウィローが剣を振るうなど原作無視の面も。『ゼルダの伝説』のような画面切り替え型アクションRPG。剣と12種の魔法を駆使して進んでいく。序盤からマップが広いのは疲れるが、素早さのステータスが上がれば、移動も早くなる。

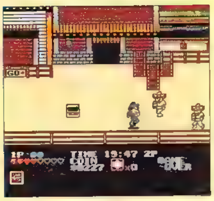
## ウエスタンキッズ











●メーカー／ビスコ●発売日／1991年9月13日●価格／7,800円

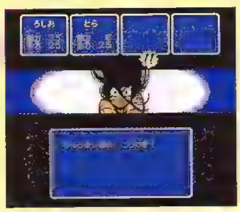
保安官になり、賞金首を逮捕する。面構成から操作感、2人同時プレイできるところまで『がんばれゴエモン2』に似ていて、描き変えただけなのではと思うほど。最初にどの面から始めるか選択できるが、キャラの当たり判定が大きく、すぐに死んでしまうので難しい。

## うしおととら 深淵の大妖







●メーカー／ユタカ●発売日／1993年7月9日
●価格／7,800円

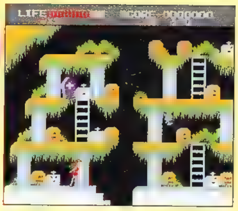
藤田和日郎のマンガをゲーム化。原作が完結する前に発売されたので、ストーリーはかなり異なる。エンカウント率が高いが、「けもののやり」の力を利用した戦闘システムや戦闘時のアニメーションは、攻撃方法ごとにきちんと変化し、スピーディーに展開する。

## ―失われたメッセージ― ロストワード オブ ジェニー





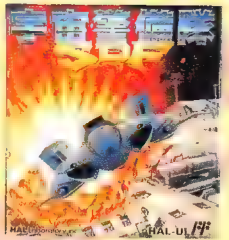




●メーカー／タカラ●発売日／1987年3月25日
●価格／5,500円

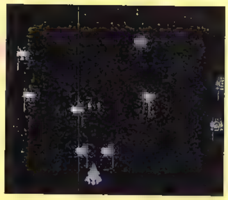
女の子に人気の人形「ジェニー」のゲーム。占いができるなど、ターゲットを意識した作りになっているが、キックとパンチで敵を倒すアクションだ。ステージ中に隠された鍵を探して、ドアを開ければクリア。異世界で、ガイコツのボスと対決する。

## 宇宙警備隊 SDF









●メーカー／HAL研究所●発売日／1990年9月7日●価格／6,900円

「MMC5」チップを搭載し、大容量ROMの管理が可能となった。二重スクロールする美しい背景が目を惹くが、この技術はのちに『メタルスレイダーグローリー』で発揮されることになる。敵キャラが硬く、オプションももろいなどゲームバランスはイマイチ。

## 宇宙船コスモキャリア









●メーカー／ジャレコ●発売日／1987年11月6日
●価格／4,900円

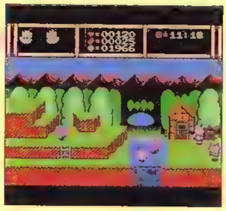
太陽系を飛び回って、超兵器の6つのパーツを集め、敵要塞を破壊するのが最終目的。上陸地点の情報収集・惑星での戦闘・アイテム探しを繰り返す。最初はいきなり宇宙に放り出された状態で、説明書なしでは何をすればいいのかがわかりにくい。

## うっでいぽこ









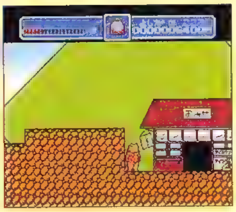
●メーカー／デービーソフト●発売日／1987年6月20日
●価格／5,500円

パソコンからの移植。ピノキオがモチーフのほのぼのとした見た目とは裏腹に、わざと落とし穴に落ちて隠し通路を探す意地悪な謎解きや、食べる・投げる・装備するに加え、右手・左手どちらで持つかで効果が変わるアイテムの複雑さなど、理不尽な難易度。

## 伝染るんです。かわうそハワイへ行く



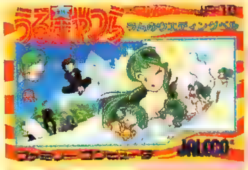




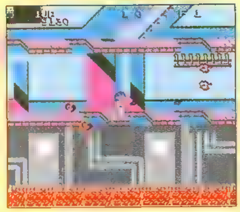
●メーカー／タカラ●発売日／1992年3月6日
●価格／6,800円

吉田戦車のマンガが原作のジャンプアクション。主人公のかわうそはボタンを押す長さによって攻撃方法が変わるので、慣れるまでは思い通りの攻撃ができずイライラする。謎のキャラや用途不明のアイテムが多く、原作同様の不条理な世界が広がっている。

## うる星やつら ラムのウェディングベル







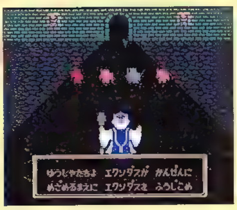
●メーカー／ジャレコ●発売日／1986年10月23日
●価格／4,900円

アーケードの『ももこ120%』をアレンジ移植。迫りくる火事の炎を避け上へ登っていくという設定だが、飛ぶこともできず「うる星やつら」である必然性は感じられない。一定数アイテムを取ると敵をタイヤキにして食べられるが、この状態で敵を無視して進むと楽。

## ウルティマ ～恐怖のエクソダス～







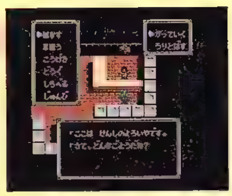
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1987年10月9日
●価格／5,900円

パソコンの『ウルティマ3』の移植。自由度は高いが、初めは何をすればいいのかわからず、町の人を襲って看守に殺されることが多い。日高のり子が歌うBGMの「ハートの磁石」は、アイテムとしても登場する。作曲は後藤次利、シナリオが秋元康と豪華な顔ぶれ。

## ウルティマ ―聖者への道―



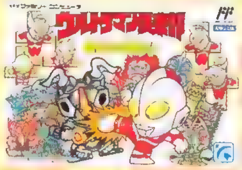




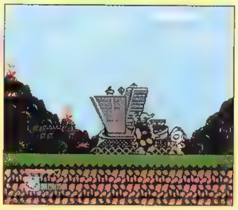
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1989年9月20日
●価格／5,900円

パソコンの『ウルティマ4』の移植。システムやグラフィックが強化され、前作とは段違いにクオリティが上がっているうえ、聖者になるのが目的で徳を積んでいくというはっきりした方向性があるので遊びやすい。最初の性格診断で職業が決められるのも面白い。

## ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!



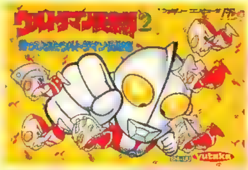




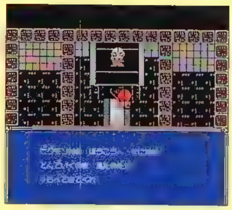
●メーカー／エンジェル●発売日／1992年12月25日
●価格／6,800円

シリーズ最後の4作目。これまではRPGだったのが、アクションになった。毎回発売メーカーが異なるが、全てバンダイ系列。この頃、乱発されていたキャラものアクションにしてはバランス、キャラ動作もよいうえに、登場怪獣の数も多く、丁寧な作りとなっている。

## ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部







●メーカー／バンダイ●発売日／1990年4月7日
●価格／6,000円

ディスク版の続編RPG。ゾフィーを除く兄弟が仲間になり、登場怪獣も73種類とファンのことも考えられており、必殺技もランダムに何度も出せて爽快だ。各ウルトラマンごとに特徴があり、なかでもエースのカプセル怪獣が強力なので、前半はこれが有効。

## ウルトラマン倶楽部3 またまた出現!! ウルトラ兄弟







●メーカー／ユタカ●発売日／1991年12月29日
●価格／7,800円

シリーズ3作目。セーブがバッテリーバックアップになった。ゾフィーやウルトラの母も仲間に加わり、戦闘中の合体技や仲間にHPを分け与えるなどシステム面が強化されている。ただ、カプセル怪獣がボス戦で使用できないので、地道なレベルアップが必要となる。

## エアーウルフ





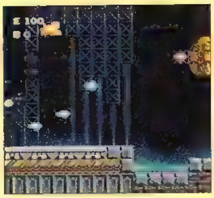



●メーカー／九娯貿易●発売日／1988年12月24日
●価格／5,900円

アメリカの人気テレビドラマをゲーム化。全部で6面のありきたりな横スクロールだが、ステージの最後だけは3D画面での戦闘となる。好きなときに発動できる制限時間付きの超音速飛行で自機が無敵になるので、これをどこで使うかが攻略のポイントになる。

## エアー・フォートレス









●メーカー／HAL研究所●発売日／1987年8月17日●価格／5,300円

各ステージの前半はシューティングで、後半はアクションに変わる。パワーアップアイテムや特殊攻撃もほとんど存在せず、グラフィックも地味だが、操作性や難易度はバランスがよい。後半の基地面は迷路になっていて、ルートを確保しておかないと逃げ切れない。

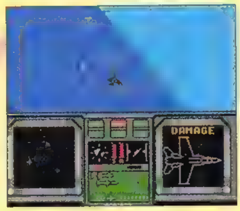
## エイセス アイアンイーグルⅢ









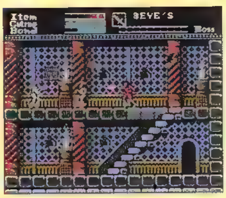




●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1992年8月7日●価格／7,400円

原作は、千葉真一が出演して話題になったアメリカ映画。3D視点と、地上物を破壊する見下ろし視点の2種類の画面モードが用意されている。ミッションごとに戦闘機と装備を選択でき、合計36面もあるが、実質4ステージ分なのですぐに飽きてしまう。

## エイト・アイズ







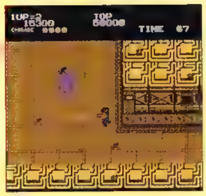


●メーカー／セタ●発売日／1988年9月27日●価格／5,800円

見た目や操作感が『悪魔城ドラキュラ』に似た、7つの館を攻略するアクション。主人公は鷹を連れており、手の届かないスイッチを押してもらえる。2プレイヤーが鷹を操れるモードもあり、同時プレイが可能。各館で入手する武器が特定ボスの弱点に対応している。

## エイリアン シンドローム









●メーカー／サンソフト●発売日／1988年12月2日●価格／5,500円

基本的にはアーケードからの移植だが、先に発売されたセガマークⅢ版をブラッシュアップしている。BGMとグラフィックはオリジナルの毒々しさが薄れてはいるが、画面もきちんとスクロールし、2人同時プレイも可能になっている。

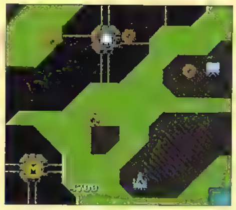
## ASO







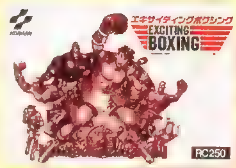


●メーカー／SNK●発売日／1986年9月3日
●価格／4,900円

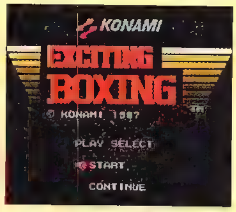
SNKのファミコン参入第1弾で、アーケードからの移植。グラフィックは変更されているが、その種類の多さから困ってしまうほどの“アーマーを選ぶ楽しさ”は健在。セレクトボタンで選択画面を呼び出す仕様になったので、落ち着いて選ぶことができる。

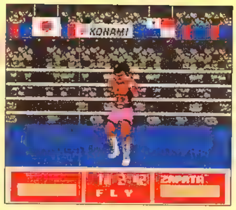
## エキサイティングボクシング










●メーカー／コナミ●発売日／1987年12月16日
●価格／7,980円●付属品／エアーバック・ポンプ・キャラカード

センサーが付いた、付属の人形型「エアーバック」を殴る体感ゲーム。発想は面白いが、パンチで動いてしまうので、画面を見ながら操作できない。トレーニングでキャラの能力は上がるが、ひたすらパンチが要求されるので、プレイヤーの体力が一番必要となる。

## エキサイティングラリー












●メーカー／科研●発売日／1992年4月24日●価格／5,900円

見下ろし型のレースゲームだが、走っている間のBGMと競い合う車がないので、黙々とコースレコードを狙うだけになってしまう。すぐにトップスピードになるので、減速してコーナーを曲がるより、壁にぶつかりつつ最高速度を保つほうが速く走れる。

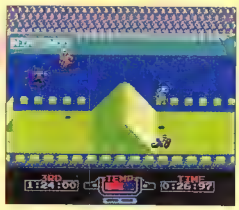
## エキサイトバイク










●メーカー／任天堂●発売日／1984年11月30日
●価格／5,500円

オリジナルはあまり知られていないが、アーケードからの移植。モトクロスバイクで障害を越えてタイムを競う。対戦はなくなったが、コースを作成できるエディットモードが追加された。ただファミリーベーシック等がないと、データの保存はできない。

## エグゼドエグゼス







●メーカー／徳間書店●発売日／1985年12月21日
●価格／5,200円

カプコンのシューティングをアーケードから移植。スコアアタックイベントも開催された。敵の弾が大量なためプレイ中の処理落ちがひどく、画面のちらつきも激しいが、動きはスローなので簡単に高得点を狙える。当時としては珍しい2人同時プレイが可能。

## エクセリオン





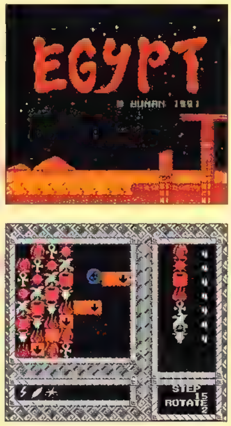


●メーカー／ジャレコ●発売日／1985年2月11日
●価格／4,500円

アーケードから移植されたシューティング。面や敵の種類が少ないので単調に感じるが、疑似3Dと2Dが混ざったような視点は当時迫力があった。慣性が働くため操作には慣れが必要となる。連射できるシングルビームはすぐに弾が尽きるので、使うタイミングが重要。

## エジプト




●メーカー／ヒューマン●発売日／1991年5月31日
●価格／3,800円

パズルゲームだが、簡単なルールとお助けアイテムで詰まることはほとんどなく、パスワードセーブもある。ハマリから抜け出せる「フライ」、邪魔なパネルを消す「フレア」などお助けアイテムは、特定のステージでパネル全消しなどの条件満たすと入手できる。

## SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語







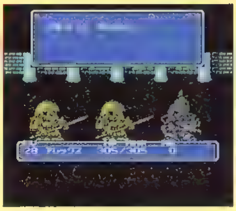
●メーカー／バンダイ●発売日／1990年8月11日
●価格／6,800円

ガンダムの登場人物とモビルスーツがSD化された、「コミックボンボン」連載のマンガが原作のコマンド式RPG。当時子供に人気だった「カードダス」での盛り上がりを受け展開されたため、ゲーム内にもカードダスが登場し、カードを購入して遊ぶことができた。

## SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士







●メーカー／バンダイ●発売日／1991年10月12日
●価格／8,200円

前作に続いてのコマンド式RPGで、今回もカードダスバトルは健在だが、「必殺」コマンドが追加され、キャラも大きくなるなど、改良が加えられている。ジークジオン編の後半を描いていたシナリオは6章仕立てになっており、最終章で全キャラが揃う。

## SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3 ～伝説の騎士団～





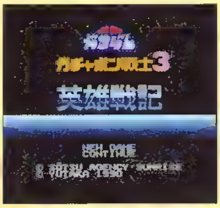


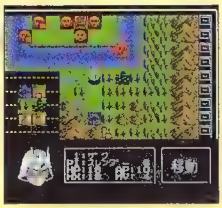
●メーカー／バンダイ●発売日／1992年10月23日
●価格／7,800円

シリーズ第3弾。歩行スピードのアップ、戦闘時のオートシステム、昼夜の概念、名声値システムの導入など、前2作とは変更点が多い。パーティーが2つに分かれており、2つのストーリーを同時進行させなければならないので、キャラのバランス調整に手間取る。

## SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記







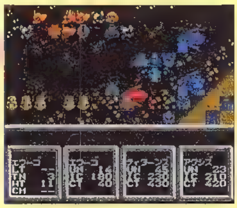
●メーカー／バンダイ●発売日／1990年12月22日
●価格／6,800円

戦闘方式が一転、RPGのようなコマンド入力になって、ユニットを動かす戦略が重要になるが、バトルの勝敗には運の要素も絡むようになった。マップは、各SDシリーズから選べるようになり、変化に富んだプレイが楽しめる。

## SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー



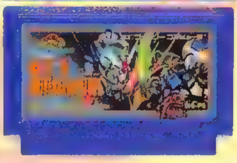
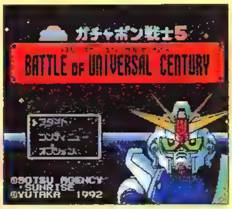


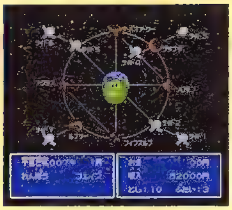


●メーカー／ユタカ●発売日／1991年12月21日
●価格／8,500円

コマンド入力式の戦闘、マップの選択など、従来のシステムに加え、ターン数や勝利条件が決められたキャンペーンモードが新たに用意された。一部バランスに難があるが、ステージによっては3人プレイも可能で、コンピュータの思考時間もさらに短く快適になった。

## SDガンダム ガチャポン戦士5 バトル オブ ユニバーサル センチュリー



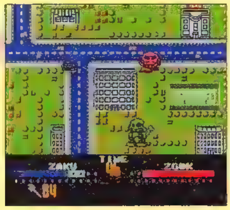
●メーカー／ユタカ●発売日／1992年12月22日
●価格／6,800円

ファミコン最後の「SDガンダム」。これまでの各ユニット単位の戦闘ではなく、大規模な艦隊戦になった。アムロの操るガンダムも、時代の流れを変える要因の1つにすぎず、戦場全体を見渡して命令を出す本格的な作り。総勢40人のキャラが出てくるのは魅力。

## SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記







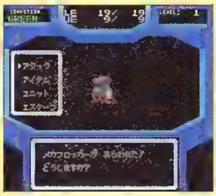
●メーカー／バンダイ●発売日／1989年6月25日
●価格／6,800円

ディスクで出ていたSLGの続編。登場モビルスーツや1ターンに動かせるユニットも大幅に増え、戦略性はUP。コンピュータの思考も速くなった。ただ、戦闘はアクションなので、上級者なら1機で戦局を逆転できる。壁越しにハイメガ粒子砲を撃つ戦法が効果的。

## SD刑事ブレイダー



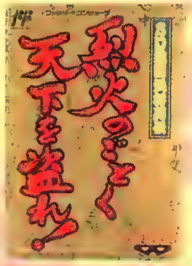


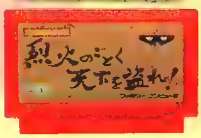



●メーカー／タイトー●発売日／1991年8月2日●価格／6,400円

ブレイダーという宇宙刑事が主人公のRPGだが、東映の「宇宙刑事シリーズ」とは関係ない。悪の組織「シャドー」の四大将軍との戦いや、首領とのバトルなどのシナリオは、ヒーローもののツボを心得ている。ただ、エンカウント率がかなり高いのが少し気になる。

## SD戦国武将列伝 烈火のごとく天下を盗れ!









●メーカー／バンプレスト●発売日／1990年9月8日●価格／6,800円

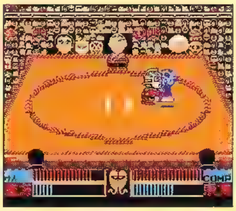
デフォルメされた武将が登場する戦国SLG。内政・外交・戦闘といった基本は押さえながら、光栄の本格SLGほど複雑ではなく、子供の入門用に適している。SDコマンドでカードダスを引くとイベントが起こるシステムは、いかにもバンダイらしい。

## SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所







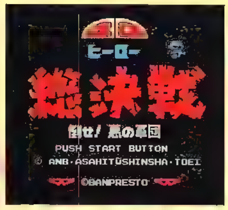
●メーカー／バンプレスト●発売日／1990年4月20日
●価格／6,300円

仮面ライダー・ウルトラマン・ガンダム・戦隊ロボットなど、22種類のSDキャラが相撲をとる。気合ゲージを溜めると必殺技を繰り出せるが、遠くから攻撃するものばかりとなっている。実際の相撲の技もほとんどなく、対戦で相撲らしさはあまり感じられない。

## SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団










●メーカー／バンプレスト●発売日／1990年7月7日
●価格／6,300円

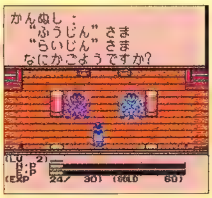
仮面ライダー・ガンダム・宇宙刑事などのSDキャラが戦うアクション。アイテムを取るたびに、キャラが変化し、強くなる。登場するヒーローや敵キャラの数が多くて飽きない。難易度も低く、行動するたびに掛け声を出すキャラもかわいいので、子供ウケする作り。

## エスパードリーム2 新たなる戦い








●メーカー／コナミ●発売日／1992年6月26日●価格／6,800円●付属品／ステッカー

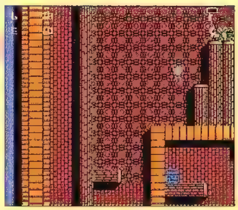
ディスクからの続編。雰囲気や戦闘システムを継承してはいるが、まったく別のゲームになっている。前作の世界は今回のワールド3中の話という設定は秀逸。ただ子供向けを意識したのか、謎解きやアクションの難易度が低く、前作を遊んだ人には物足りないかも。

## エスパ冒険隊 魔王の砦





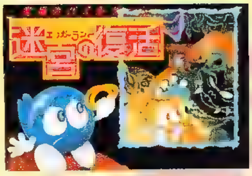
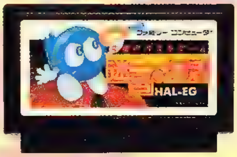


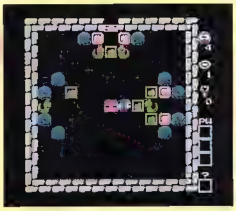



●メーカー／ジャレコ●発売日／1987年10月13日
●価格／5,300円

アーケードゲーム『サイキック5』をアレンジ移植したアクション。画面構成は変わっているが独特の「どこまで飛ぶんだ!」と思わせるジャンプはまったくそのまま。RPGの要素を取り入れ、経験値・レベルの概念がある。敵キャラと会話もできるが、変で面白い。

## エッガーランド 迷宮の復活

●メーカー／HAL研究所●発売日／1988年8月9日
●価格／5,600円

ディスクで人気だったアクションパズルの第2弾。システムは変わらないが、128面＋隠し33面と大幅にステージ数が増えた。今回は思考よりも指先重視の傾向があるので、アクション好きな人向きかも。前作同様、ラストバトルは必ず勝てるようになっている。

## FC原人







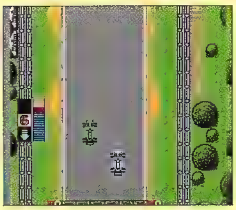
●メーカー／ハドソン●発売日／1993年7月30日●価格／5,800円

PCエンジンで発売された『PC原人』のファミコン版。ファミコン末期のソフトらしく、かみつきによるよじ登りや豊かな表情などは上手く表現されているが、PCエンジンの代表作だっただけにファミコンでプレイするのは違和感が拭えない。

## F1サーカス





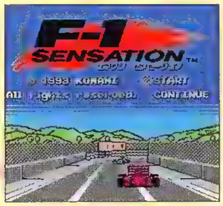


●メーカー／日本物産●発売日／1992年2月7日
●価格／6,600円

PCエンジンで発売された同名ゲームの移植。細かくマシンのセッティングができ、コースや天候に合わせて変えなければレースに勝てない。何度も走ってコースを覚えなければならず、1回のクラッシュで全て台無しになるが、スピード感は上手く表現されている。

## F-1 センセーション



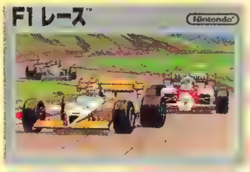




●メーカー／コナミ●発売日／1993年1月29日●価格／5,800円

グランプリとフリーランしかない、時代を逆走したようなファミコン末期のF1ゲーム。サーキットやドライバーはすべて実名となっている。最高速になるまでが早く、衝突後すぐに復帰可能。ライバルに体当たりして追い抜く戦法が有効なのは、もはやF1ではない。

## F1レース









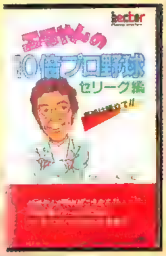




●メーカー／任天堂●発売日／1984年11月2日
●価格／4,500円

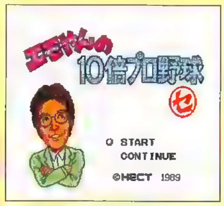
ファミコン初のレースゲーム。時間内にコースを2周すればクリア。敵車や障害物に少しでも当たると爆発するが、当時は普通だった。狙える機会は少ないが、速度が416Kmを超えるとターボがかかり、最高速度が大幅に上昇する隠しテクニックがあった。

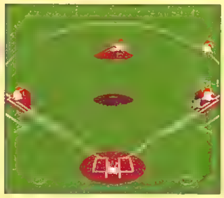
## エモやんの10倍プロ野球 セリーグ編









●メーカー／ヘクト●発売日／1989年12月19日●価格／9,700円

プロ野球解説者で国会議員の江本猛紀が監修。エモやん独自の裏データがあるらしいが、選手も実名でなく、一瞬でホームに返球できる内野手がいるなど、どこに活かされているかわからない。バッティングとピッチングが選手視点だが、見づらい画面構成で遊びにくい。

## えりかとさとるの夢冒険











●メーカー／ナムコ●発売日／1988年9月27日●価格／4,900円

2人同時プレイが可能な、珍しいアドベンチャー。進行上、えりかとさとるをそれぞれ操作して、協力や別行動させることが必要だった。やわらかい曲調のBGMも絵本のような世界観にマッチし、凝ったシナリオや謎解きは他のコマンド総当りのゲームとは一味違う。

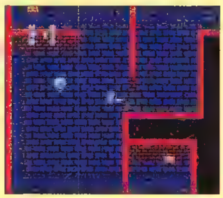
## エリュシオン









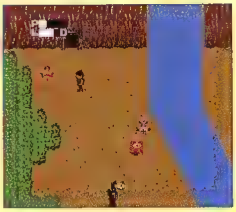
●メーカー／トンキンハウス●発売日／1988年4月28日●価格／5,500円

パソコンからのアレンジ移植。ファミコン版はキャラデザインが魔夜峰央で、アクション要素が増えた。4つの種族から主人公を選択。キャラごとに背景や敵、エンディングまで違う。敵は無視して進み、イベントでレベルを上げると効率が良い。

## エルナークの財宝







●メーカー／トーワチキ●発売日／1987年8月10日
●価格／5,300円

全6面のアクション。オープニングでのアイテム解説のミスと性格パラメータに関する説明不足もあって、理不尽に難しい。ダークとライト、どちら側にいるかで入れる扉が変わるが、真ん中なら両方の属性を持ち、どちらの扉も入れる。これを知らないとクリア不可能。

## A列車で行こう







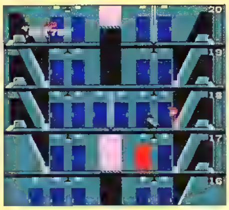
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1991年8月21日●価格／7,800円

パソコンからの移植で、同社の代表作シリーズの第1弾。大統領のためA国に鉄道を敷くSLGで、慣れれば思い通りに敷設でき、資金を稼げる。ただスタート･セレクトを含む全ボタンの組み合わせで行う操作方法が特殊で、理解するのに時間がかかる。

## エレベーターアクション



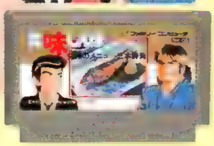


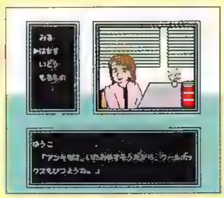


●メーカー／タイトー●発売日／1985年6月28日
●価格／4,900円

アーケードからの移植。ファミコン版では一定時間経過すると敵が銃を乱射してくるようになっている。いかに無駄な動きを少なくして、ゴールまで一目散に向かうかが重要なポイント。扉やエスカレーターの位置判定が厳しくて難しい。

## 美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負

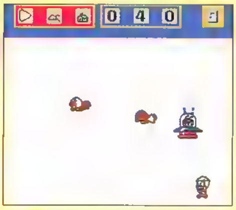
●メーカー／バンダイ●発売日／1989年7月25日●価格／5,800円

人気グルメマンガが原作のアドベンチャー。なぜか「たたかう」「にげる」「呪文」などの無関係なコマンドが出てくるうえ、山岡が象の鳴きまねをして海原雄山をやりすごしたり、突然すべてが嫌になりアンキモを海に投げ捨てたりするふざけた内容が多い。

## おえかキッズ アンパンマンとおえかきしよう!!







●メーカー／バンダイ●発売日／1990年10月25日
●価格／13,800円●付属品／おえかキッズ

アンパンマンのキャラが多数登場するお絵描きソフト。専用のタブレットとペンが同梱され、描いた絵をテレビに表示できた。他にも絵描き歌や迷路などのミニゲームが遊べる。当時はゲームショップよりデパートのおもちゃ売り場などを中心に販売されていた。

## おえかキッズ アンパンマンのひらがなだいすき








●メーカー／バンダイ●発売日／1991年3月26日
●価格／6,800円

『おえかキッズ』専用ソフト第2弾。前作に引き続き、アンパンマンのキャラが登場し、ひらがなを教えてくれたり、簡単なパズルやかくれんぼ、間違い探しなどのゲームが用意されている。ちなみに『おえかキッズ』シリーズは、結局「アンパンマン」しか出なかった。

## Othello(オセロ)










●メーカー／河田●発売日／1986年11月13日
●価格／4,900円

初期タイトルのようなイメージがあるが、発売は中期に入ってから。1～4までのレベルを選べるが、レベル4に勝つと、普通の人ではまず勝つことのできない最強のレベル5が登場し、コンピュータの思考時間が途中でやめたくなるほど長くなる。

## おそ松くん バック・トゥ・ザ・ミーの出っ歯の巻







●メーカー／バンダイ●発売日／1989年12月8日
●価格／5,800円

話しかける人物によりHPを減らされる、カーソル指定を誤るとゲームオーバーなど、理不尽な謎解きを要求されるアドベンチャー。タイムマシンで未来が変わってしまうシナリオは、それなりに面白いが…。主人公はおそ松だけで、あとの5人はほとんど出番なし。

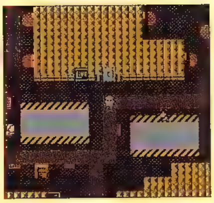
## おたくの星座











●メーカー／M&M●発売日／1991年7月31日●価格／6,900円

本宮ひろ志原案、江口寿史がキャラデザインのRPG。「おとこ」や「こころざし」といった男臭いキーワードが満載だが、ゲーム中では2人の絵柄が混在している。メディアミックス展開も図ったが、パッとしなかった。初めは主人公が弱すぎて、RPGとしても難あり。

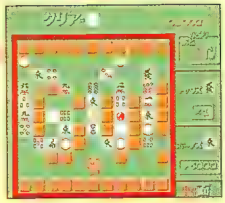
## 落っことしパズル とんじゃん!?









●メーカー／ジャレコ●発売日／1989年9月29日●価格／5,600円

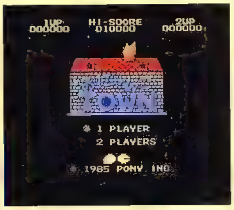
『倉庫番』に似た麻雀牌を使ったパズル。面ごとに指定された牌を押して、規定の回数以内で穴に入れていく。クリアするとカワイイ女の子のグラフィックが見られる。全100面をクリアすれば裏面に突入。パスワードも短くお手軽なので暇つぶしにはもってこい。

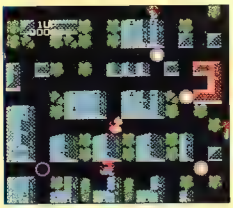
## おにゃんこTOWN









●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1985年11月21日●価格／4,900円

親猫を操作して、迷路状の町から迷子の子猫を探すアクション。町中をうろつく子猫を助けると親猫の動きが鈍くなるので、家の近くに来るまで待つのが得策。魚を取ると無敵になるが、しつこく追いかける魚屋の主人が現れるので、無視したほうがいい。

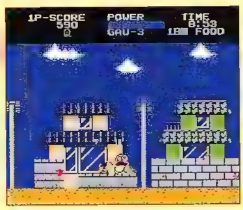
## オバケのQ太郎 ワンワンパニック










●メーカー／バンダイ●発売日／1985年12月16日●価格／4,900円

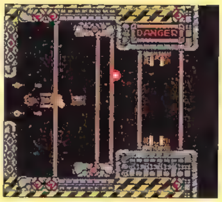
人気マンガをゲーム化。犬に吠えられただけで死ぬうえ、食べ物がないとすぐに餓死するのに、10日目からは命の綱である食料が隠されている。ボーナスステージである天国をグレードアップした「スーパー天国」が存在し、ゴールまで続くので、後半面攻略には必須。

## オーバーホライゾン





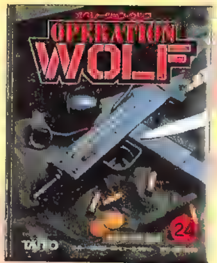



●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1991年4月26日●価格／6,800円

MSXの『スペースマンボウ』をはじめ、『R-TYPE』『グラディウス』などに似ている印象を受けるが、武器やオプションの設定が可能、任意でのスピード変更、各面の豊富なギミックやボス攻略など、当時の横シューティングのエッセンスを上手くまとめている。

## オペレーション・ウルフ











●メーカー／タイトー●発売日／1989年3月31日●価格／5,900円

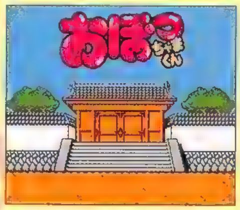
アーケードから移植され、光線銃に対応したガンシューティグ。標準のコントローラでは、カーソルの動きが遅く、小さなくなった敵は狙いにくい。弾数制限があり、すぐに弾切れになるが、通信所を最初に壊せば後のステージの敵兵の数が減るなど戦略性もある。

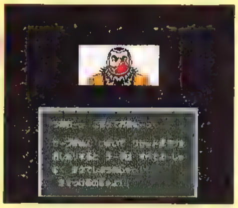
## おぼっちゃまくん











●メーカー／テクモ●発売日／1991年4月5日●価格／6,500円

同名マンガをボードゲーム化。最大4人まで遊べるが、時間がかかり、ゲーム中にリセットするとセーブデータが消える仕様となっている。コンピュータが操るチャンシーは海を歩けるので参加させないほうが無難。お邪魔カードが充実していて、ゲームバランスは良い。

## ファミコンコラム①

### 名前の由来

「ファミコン」という商標は、実は任天堂ではなくシャープが取得していた。任天堂が商標登録しなかったのは、当初この略称を山内社長が気に入らなかったためで、あとで「ファミコン·ファミリー（FF)」を登録し、さらに後に「ファミコン」の方もシャープより買い取るという形で取得している。なお「ファミリーコンピュータ」の名称は、開発責任者の奥さんが考えたもの。社内での開発名は「GAMECOM（ガメコム)」だった。

### 横井軍平

ゲームウォッチの「十字キー」の発明者として名高い横井軍平が、ファミコンに取り入れたもの。それは、あの特徴的なカセットのイジェクトスイッチ。本来は不要だったのだが「電気を入れなくてもガチャガチャやって遊べるから」と言って付けさせた。なお山内社長はファミコン本体に赤い色を使おうと発案したが、こちらはより安いアズキ色のプラスチック原料を採用するという形で妥協。なお海外の本体には赤い部品はない…。

## 怪傑ヤンチャ丸







●メーカー／アイレム●発売日／1987年10月2日
●価格／5,500円●付属品／ステッカー

アーケードからのアレンジ移植。隠しワープゾーンが追加されている。各ボス戦は攻略しがいがあり面白いが、キャラと当たり判定が大きすぎて攻撃が避けづらい。5面の説教和尚は、安全地帯を知らないと倒せない。刀を回して攻撃するヤンチャ丸の攻撃方法が独特。

## 怪傑ヤンチャ丸2 からくりランド







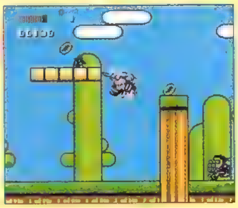
●メーカー／アイレム●発売日／1991年8月30日●価格／5,800円

ファミコンオリジナルの続編。なぜかヤンチャ丸の顔がりりしくなった。攻撃･防御以外にも3種類の動物に変身する忍術を身につけたが、象に変身するのは忍者のイメージをぶち壊しのような…。上下への攻撃やライフ制が導入され、動きも軽く遊びやすい。

## 怪傑ヤンチャ丸3 対決!ソウリンゲン





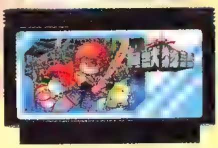


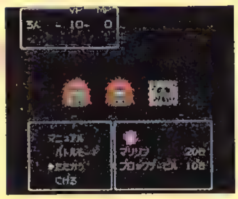
●メーカー／アイレム●発売日／1993年3月30日
●価格／6,500円

ナスビのような顔になっただけでなく、攻撃方法も刀から出る波動に変わり、刀を壁に引っ掛けての三角飛びなどのアクションも増えた。鍵が必要になるなど、謎解きの要素も追加されている。ボス戦は『ロックマン』風で、体力メーターが表示される。

## 貝獣物語





●メーカー／ナムコ●発売日／1988年11月18日●価格／5,500円●付属品／フィギュア(4体)･涙の密書･マップ

ランダムワープ、4人の仲間をいつでも変えられるパスシステムで、独自性を打ち出したRPG。敵は同じ仲間を連続して狙わないので、そこを逆手に取って防御する戦法が有効。ラストダンジョンは付属のマップがないと、ダイナマイトで破壊できる壁が分からない。

## カイの冒険







●メーカー／ナムコ●発売日／1988年7月22日●価格／3,900円

『ドルアーガの塔』のシリーズだが、ストーリー的にはその前のエピソードにあたる。攻撃手段が体当たりによる相打ちだけで、ひたすら敵を避けるのみ。ステージ60までは数分でクリアできるが、実はドット単位での操作が要求される裏面が隠されている。

## 帰って来た!軍人将棋 なんやそれ!?





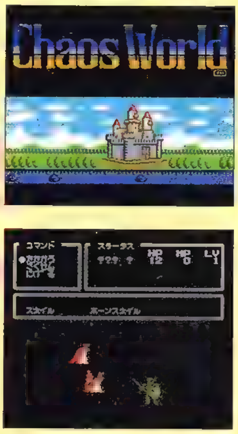


●メーカー／ソフエル●発売日／1989年5月26日
●価格／5,500円

数少ない軍人将棋のゲームだけに、発売されただけで意義がある。駒のデザインは野菜や宇宙船なので、どの駒がどれくらい強いのかわかりにくい。対人戦では相手に駒を伏せる事が出来ないからか、駒に番号制を敷くやや苦し紛れの方法で対処している。

## カオスワールド

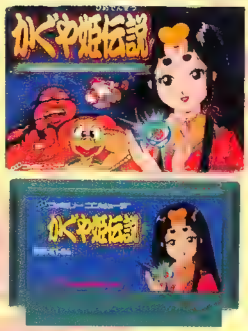



●メーカー／ナツメ●発売日／1991年10月25日
●価格／7,000円

宝石と紋章の収集を主とした普通のRPGだが、雰囲気や世界観はうまくまとまっている。すべきことを仲間が教えてくれるなど丁寧な作りで、目的を見失うこともない。魔法は1人4つまで覚えられるが、ダンジョンでしか入手できない魔法を外すと大変なことになる。

## かぐや姫伝説







●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1988年12月16日
●価格／5,900円

パソコンの『新竹取物語』を移植。ムチとロウソクを貰うなど、いきなり心配な展開から始まり、コマンドにも「キスをする」や「裸を見せる」などがあり…。アドベンチャーなのに難易度が設定がされ、途中でアクションやシューティングになるなどまとまりがない。

## 影の伝説





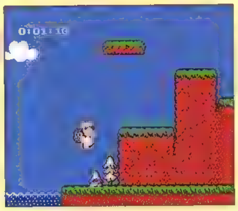


●メーカー／タイトー●発売日／1986年4月18日
●価格／4,900円

アーケードからの移植。驚異的な跳躍や、敵を皆殺しにする忍術など、オリジナルの再現度は高い。霧姫は何度助けてもさらわれてしまうが、2周すると十二単姿に。その画面の写真を送れば「喋る霧姫人形」が当たるキャンペーンも行われていた。

## カケフ君のジャンプ天国スピード地獄



●メーカー／ビック東海●発売日／1988年7月22日
●価格／5,300円

当時人気の子供タレントがモデルのジャンプアクション。スピードにこだわり、慣れるとノンストップで走り回れるが、制御できずに死んでしまうことも多い。夕方のシーンになると、画面背景が目に痛いくらいのオレンジ色になり、そのために死んでしまうことも。

## 影狼伝説







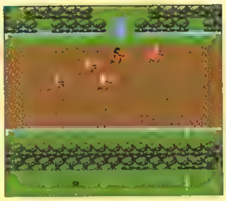
●メーカー／ピクセル●発売日／1990年5月11日●価格／6,200円

内容が似ていて『影の伝説』をRPGにしたような印象を受ける。村がないため情報収集できず、序盤からノーヒントでフィールドを歩かないといけない。HPの回復も、序盤は敵がランダムに落とすアイテムだけが頼りなので、出現しなければそれまで。

## カジノダービー&スーパービンゴ







●メーカー／ヨネザワ●発売日／1993年3月19日●価格／5,500円

競馬を観戦するダービー、自分で競走馬を操作するジョッキー、ビンゴの3種類のゲームがあるが、ほとんどが眺めているだけで操作はできない。特にジョッキーモードは6人まで対戦できるのにボタン連打だけで駆け引きがないので、ゲームとしてイマイチ。

## 【かってにシロクマ】もりをすくえのまき













●メーカー／CBSソニーグループ●発売日／1989年12月15日●価格／5,900円

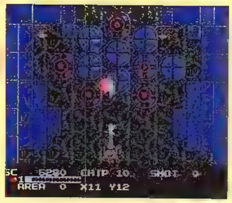
相原コージのマンガをゲーム化。舞台は森から体内の探索へ、さらに結末は宇宙コロニーという意味不明の展開。謎のコマンド「うんこしろ」をはじめ、恋人を食べてしまうお母さん、気が荒い熊、神様など、マンガそのままのフザけたギャグが満載されている。

## ガーディック外伝












●メーカー／アイレム●発売日／1988年2月5日●価格／5,500円●付属品／タペストリー

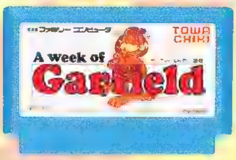
外伝とあるが、MSXの『ガーディック』とは全く別物。迷宮+STGという奇抜な内容から、俯瞰型アクション+縦スクロールSTGに変わっている。STGだけの裏技モードはショップが無いためパワーアップさせにくく難しい。テンポがよく爽快感がある。

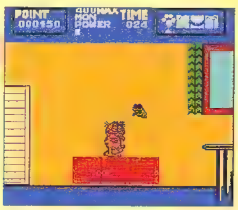
## ガーフィールドの一週間










●メーカー／トーワチキ●発売日／1989年4月7日●価格／5,500円

海外アニメをゲーム化。国内では知名度が低いためか、ほとんど流通しなかったようだ。単純な横スクロールアクションだが、隠されたアイテムやカギを探す要素がある。ただ後半面の陰険な敵の配置にはイライラさせられる。メッセージが全部英語なのも不親切。

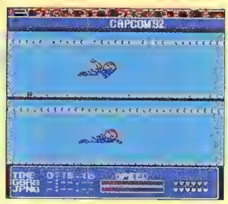
## CAPCOM バルセロナ'92










●メーカー／カプコン●発売日／1992年6月5日●価格／6,500円

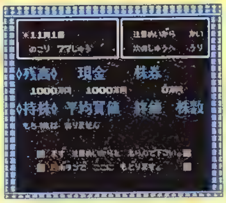
オリンピック便乗商品。『ハイパーオリンピック』に競技を追加したような内容で、ワールドトーナメント、トレーニング、トータルレコードの3つのモードがある。全18種目のほとんどが連打仕様になっていて、多人数で遊ぶとメダルの取り合いになり白熱する。

## 株式道場ー実践編ー










●メーカー／ヘクト●発売日／1989年5月2日●価格／9,800円

株式の道場に入門し、手持ちの資金を決められた期間内に目標金額にする。東証銘柄200社、過去3年間の実際のデータを使用している。データを見て売り買いするだけの簡単なコマンドしかないので、余分な要素がない。株式シミュレートだけがしたい人向けだ。

## 亀の恩返し





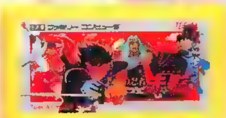


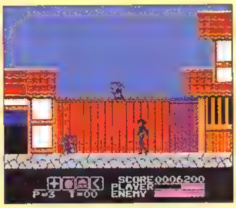



●メーカー／ハドソン●発売日／1988年8月26日●価格／5,500円

横スクロールのアクション&シューティング。一風変わったこのタイトルは、発売までに何度も変更された。シューティングパートはボス戦の前に必ず体力が回復するので、簡単すぎて面自体も短い。各面の終わりに出てくる乙姫のグラフィックはカワイイ。

## 仮面の忍者 赤影

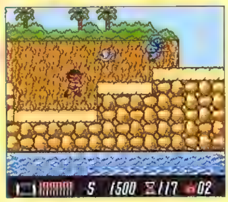

●メーカー／東映動画●発売日／1988年5月20日●価格／5,300円

一世を風靡した特撮テレビ時代劇をゲーム化。おなじみの白影や青影も登場し、武器や忍術、ステージやボスの数はかなり多いが、全て手裏剣連打のゴリ押しでOKなのが気になる。雷を利用するボスに水の玉を投げ感電死させる、といった凝った演出もあるが…。

## 仮面の忍者 花丸





●メーカー／カプコン●発売日／1990年3月16日●価格／5,800円

「仮面の忍者 赤影」とは無関係。カプコンお得意の横スクロールアクションだが、ボス戦はパネルマッチになっていて頭も使う。後半面はまず勝てないバランスだが、使えるアイテムは持ち越しできるので、序盤から温存し、隠しアイテムを探していくことが必要だ。

## 仮面ライダーSD グランショッカーの野望






●メーカー／エンジェル●発売日／1993年1月22日
●価格／6,500円

『仮面ライダー倶楽部』の続編。RPG＋すごろくで、戦闘がバイクレースなどシステムも変わっている。前作で大不評だったセーブ関連の部分は修正され、キャラ育成の楽しさを引き継いだ。ほとんどのマスで戦闘が起きてしまうのは面倒だが、すぐ逃げられる。

## 仮面ライダー倶楽部



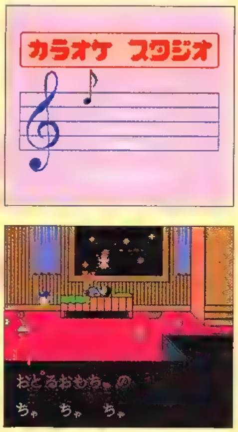



●メーカー／バンダイ●発売日／1988年2月3日
●価格／5,500円

SD化された人気特撮ヒーロー達が、アクション＋RPGに。戦闘のボタン連打は疲れるが、壁際に追い詰めて出す必殺技は爽快。ただプレイ時間が長いのに、パスワードやセーブ機能がない。クリアには、2P側のマイクを使う裏技が不可欠だ。

## カラオケスタジオ



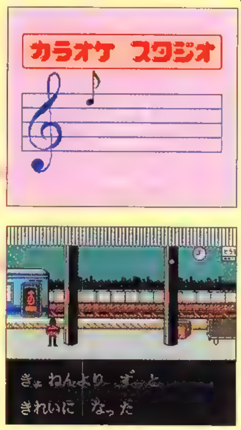




●メーカー／バンダイ●発売日／1987年7月30日
●価格／7,500円

ファミコンをカラオケにしようと試みたソフト。収録曲は演歌から特撮･童謡まで幅広いが、音がチープでマイクの音質もいただけない。ただイントロ当てやスター誕生、レッスンやのど自慢モードが用意されて、レーザーカラオケのような歌詞･アニメ表示も本格的。

## カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20 Vol.1




●メーカー／バンダイ●発売日／1987年10月28日
●価格／3,980円

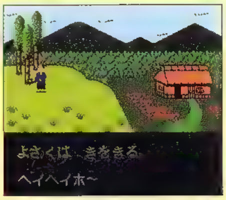
前作に新しい曲を追加するデータ集。もちろん『カラオケスタジオ』がないと使用できない。当時のポップスを中心に、幅広いジャンルをまんべんなく押さえてはいるものの、20曲しか収録されていないのは明らかにボリューム不足だった。

## カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20 Vol.2








●メーカー／バンダイ●発売日／1988年2月18日
●価格／3,980円

『カラオケスタジオ』用曲データ集の2作目。前作同様収録されている曲は多くない。歌っているときの画面は愉快だが、選曲がやや大人向けの印象を受ける。この方向性が、かえって普通のカラオケセットとの落差を浮き立たせていたようにも思える。

## からくり剣豪伝ムサシロード 〜からくり人疾走る〜









●メーカー／ユタカ●発売日／1991年10月5日
●価格／6,800円

人気アニメをゲーム化。ムサシ以外はコンピュータが自動操作してくれる、アクションRPGではファミコン初のシステム。1〜4話まで自由に選び、全てクリアすると5話が登場する。序盤は移動速度が遅く苦労するが、キャラのレベルを上げると速度が上昇する。

## カラテカ










●メーカー／ソフトプロ●発売日／1985年12月5日
●価格／4,900円

アメリカ人から見た日本観で統一されていて、何回でもできるへっぴり腰の礼、開始直後の後ずさり→即死といった変な部分だけが記憶に残るアクション。格闘部分は、落とし格子の罠さえ越えてしまえば楽になる。ただボスの直前に登場する鳥だけは対処が難しい。

## カルノフ










●メーカー／ナムコ●発売日／1987年12月18日●価格／4,900円

データイーストのアーケードゲームを移植。マンボズボンの太ったおじさんが主人公で、攻撃は口から吐く火炎弾のみ。敵の攻撃が激しく当たり判定も大きいため、難易度は高め。アイテムを取り忘れると、クリアできないこともあるので、なるべく取りながら進もう。

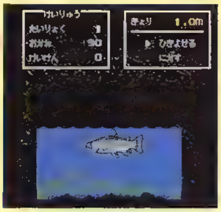
## 川のぬし釣り











●メーカー／パック･イン･ビデオ●発売日／1990年8月10日
●価格／6,300円

釣りRPGの元祖。本来大人向けのジャンルを、子供でも楽しめるようにした功績は大きい。現在も様々な機種でシリーズが続いている。攻撃する場所によって与えるダメージが変わるシステムは斬新だが、ボタンを連打してしまい、ついつい外してしまうことがある。

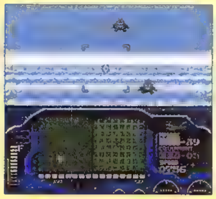
## ガンサイト











●メーカー／コナミ●発売日／1991年3月15日●価格／6,000円

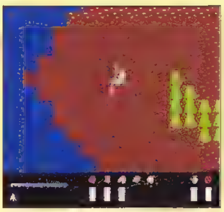
ヘリコプターでの3Dシューティングと地上でのガンシューティング、さらに敵基地に侵入してのミッションと、システムがめまぐるしく変わる。ラストの脱出は、時間制限がギリギリなので緊張感がある。3D面は画面が見やすく距離感もつかみやすい。

## 元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険







●メーカー／バップ●発売日／1986年11月21日
●価格／4,900円

700画面分という広大なマップが広がるアクションRPG。目的が説明されないままゲームがスタートし、どこにあるのかわからないワープを使わないと移動できない。スタート時の「ながいたびがはじまる」というメッセージがこのゲームの全てを表している。

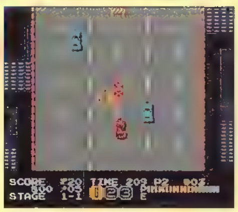
## ガンデック











●メーカー／サミー●発売日／1991年4月26日
●価格／6,000円

しゃがんだままできるダッシュ、パターンを組み立てる必要のあるボス戦など、アクション部分が練りこまれており、縦スクロールのカーチェイス、ガンシューティングモードも爽快。ハードボイルドな雰囲気で、オープニングやデモなど演出に力が入っている。

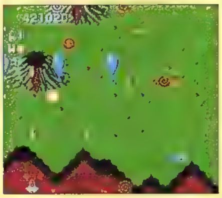
## ガンナック











●メーカー／トンキンハウス●発売日／1990年10月5日●価格／6,000円

一見コミカルだが、硬派な縦シューティング。打ち返し弾の有無やスプライト･速度優先まで設定できるなど、初心者から上級者まで幅広く遊べる。難易度別のマルチEDになっているので「ぷっつん」に挑戦するのも一興。ファミコンシューティング最高峰のひとつ。

## がんばれゴエモン！からくり道中











●メーカー／コナミ●発売日／1986年7月30日●価格／5,300円

人気シリーズの1作目。「大容量2メガROM」がウリだったが、ステージ数が多くセーブもないので、最後まで行くのは大変。全面クリアしても終わりではなく、最終目標の江戸城へ行くには8周しなくてはならない。100周クリアで隠しメッセージが見られる。

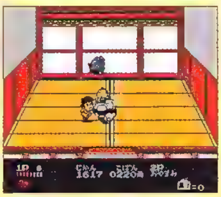
## がんばれゴエモン2











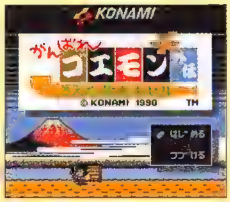
●メーカー／コナミ●発売日／1989年1月4日●価格／5,500円

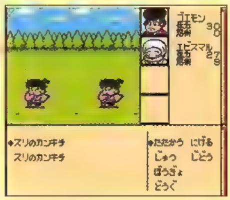
シリーズの第2弾。エビス丸が加わり2人同時プレイが可能になった。システムは前作とほぼ変わらないが、お金は簡単に貯まるので、行き詰まったら通行手形を買ってしまえばよい。2〜3時間遊べばクリアできるようになり、前作の欠点も解消されている。

## がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル







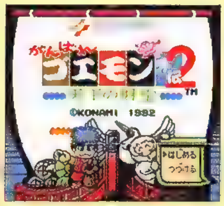
●メーカー／コナミ●発売日／1990年1月5日●価格／6,980円

人気タイトルをRPG化。これ以降のシリーズはコミカルで子供向けの内容になっていく。雰囲気に合わせて難易度は低めで、お手軽。ただ戦闘やダンジョンが長いのが少し面倒に感じる。ストーリーも盛り上がりに欠けるが、エビス丸の意外な正体は衝撃的だった。

## がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝









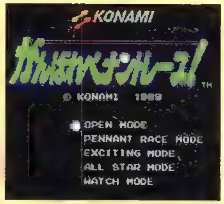

●メーカー／コナミ●発売日／1992年1月3日●価格／6,980円

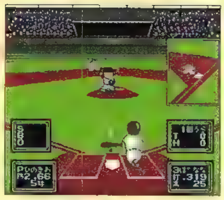
ストーリーは一本道だが、宇宙に飛び出し月へ行ってしまうというとんでもない展開になる。途中UFOの脱出シーンなど見どころもあるが、最後はやや消化不良気味。BGMは前作と変わらず素晴らしいが、ヤエちゃんが出てこないのはさびしい。

## がんばれペナントレース!







●メーカー／コナミ●発売日／1989年2月28日●価格／5,900円●付属品／全選手データ表

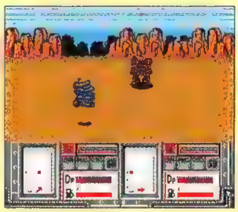
「工藤→よんりん」「桑田→さざん」など選手名が連想ゲーム並み。乱闘で負けたほうの選手が退場になるので、相手の主力を潰すことも可能。高低の投げ分け、ヒット性の当たりを取るファインプレーなど、守備有利なシステムで、ホームランまでキャッチされる。

## ガンヘッド 新たなる戦い









●メーカー／バリエ●発売日／1990年4月13日●価格／6,500円

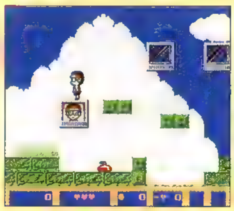
邦画が原作のシューティング。映画より後の設定なので、ゲームオリジナルの機体も登場する。パーツを組み立て機体を作り、倒した相手の武器で強化していく。戦闘は自動で戦うオートと、操作可能なマニュアルがあるが、プレイヤーは弾を撃つくらいしかできない。

## キテレツ大百科





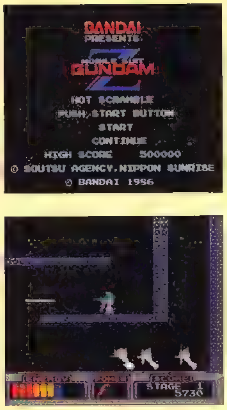




●メーカー／エポック社●発売日／1990年2月23日●価格／5,900円

原作は藤子不二雄のマンガ。キテレツの発明品の効果で進行するが、セレクトで仲間を引き寄せられることを知らないとクリア不能。自分で発明した閻魔様に命を借金、うめくコロ助、巨大ミヨちゃんなどシュールな展開が続く。発明には連射コントローラを使うと楽。

## 機動戦士Zガンダム ホットスクランブル


●メーカー／バンダイ●発売日／1986年8月28日●価格／5,300円●付属品／ゲームマテリアル

人気アニメを遠藤雅伸がゲーム化。ガンダムキャラによる3Dシューティングが当初の企画だったが、ガンダムを見せたいバンダイの要望により、アクションパートが追加。非売品バージョンが3Dシーンのみなのは、こちらが本来の姿だからなのだろう。

## ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦






●メーカー／ヨネザワ●発売日／1991年12月13日●価格／9,800円●付属品／パーティタップ

当時のバラエティ番組「ギミアぶれいく」中の「クイズ王」をゲーム化。問題文に平仮名が多いのは子供への配慮だろうが、小学生にはレベルが高いうえに読みにくい。最大6人で対戦できる早押しスイッチ「パーティタップ」が付属していて、多人数で楽しめる。

## ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦2

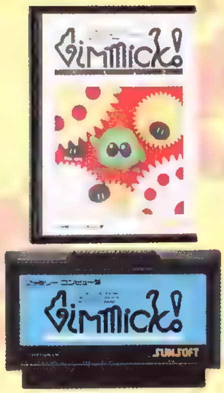


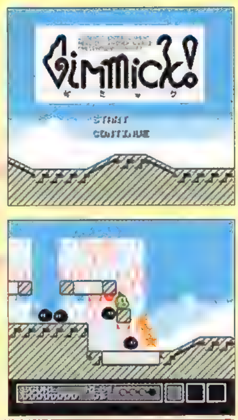



●メーカー／ヨネザワ●発売日／1992年8月28日●価格／6,800円

今回は、「パーティタップ」は付属していない。2分間で10問正解する早押しシステムなのに、最後まで読む必要のあるひっかけが多い。難問ばかりで、問題途中で正解してしまうコンピュータに歯が立たず、クイズ王西村に勝つのは不可能に近い。

## ギミック






●メーカー／サンソフト●発売日／1992年1月31日●価格／6,200円

グラフィックやBGMなど、技術力の光るアクション。難易度は高いが、使い方次第で攻撃や移動手段になる操作方法が独特だ。様々な仕掛けが用意されており、遊ぶたびに新しい発見がある。ノーコンテニューで各面の隠しアイテムを全て取ると、最終面に行ける。

## キャッスルエクセレント







●メーカー／アスキー●発売日／1986年11月28日
●価格／4,900円

パソコンで発売された『キャッスル』の続編。全100画面もあり、ドアの種類が多くてカギが不足しやすいので、組み合わせを考えて取らないと先の面で詰まる。短剣のリーチが短く、ジャンプの軌道も低いため、敵と接触しやすい。指先よりも頭脳の方が必要となる。

## キャッスルクエスト







●メーカー／ハドソン●発売日／1990年5月18日
●価格／5,800円

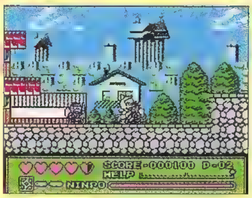
チェスや将棋を思わせるSLG。ストーリーモードでは不利な戦況でスタートするので、うまく駒を動かす戦略性が問われる。また魔法が強力で、倒した敵を自分の駒として使うこともできる。ボスのバリエーションも豊富で、パスワードが野菜の名前なのもユニーク。

## キャッ党忍伝てやんでえ





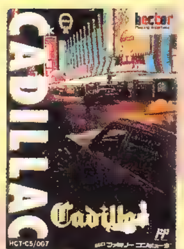




●メーカー／テクモ●発売日／1991年7月19日●価格／6,500円

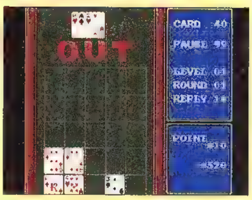
同名アニメのゲーム化。幕府転覆の陰謀を阻止していく全11面のアクション。プレイ時間の半分以上を占めるデモシーンは、テンポがよく、ファンへのサービスは十分だ。難易度も低く、初回プレイでもクリア可能。忍法は、使用回数が厳しく使いどころが難しい。

## キャデラック





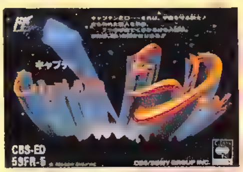




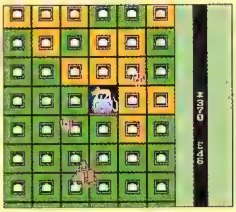

●メーカー／ヘクト●発売日／1990年2月2日●価格／4,900円

トランプの落ちモノパズル。5枚一組でポーカーの役を作り、ラインを消す。組み合わせるカードは決まっているのに、運が悪くて1面すら越えられないことが多い。トランプは縦長なので、6枚で上まで積み上がってしまう。連鎖も可能だが、狙うのは困難だ。

## キャプテン ED(えど)







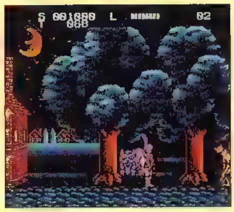
●メーカー／CBSソニーグループ●発売日／1989年8月25日
●価格／5,900円

地面にパネルが敷き詰められており、赤、黄色でダメージ、緑で通過するSTG。七福神を助けるが、どこに誰を乗せるかで攻撃が変わる。ただ展開が尋常ではなく、おにぎりやタクアンでボスを瞬殺したり、突然七福神が合体、謎の人物がコンサートを始めたりする。

## キャプテン シルバー





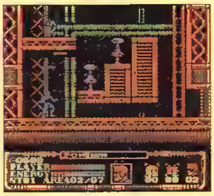
●メーカー／徳間書店●発売日／1988年12月16日
●価格／5,500円

アーケードからの移植。ファミコン版はアレンジが施され、体力や武器選択の要素と、オリジナルボスやお助けババアなどのキャラが追加されている。ほとんどのボスはしゃがんでいるだけで安全で、簡単になった。ノーコンティニューでエンディングが変化する。

## キャプテンセイバー







●メーカー／タイトー●発売日／1992年9月29日●価格／5,900円

縦横スクロールアクション『パワーブレーザー』の続編。システムは前作と同じだが、スライディングアクションが追加された。各ステージにある4種類の特殊スーツを入手する順番が攻略の鍵で、たくさん設置された即死トラップもその効果により避けて通れる。

## キャプテン翼









●メーカー／テクモ●発売日／1988年4月28日
●価格／5,500円

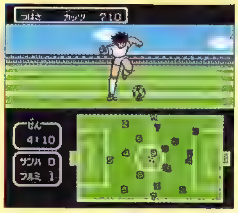
「週刊少年ジャンプ」連載のサッカーマンガをゲーム化。アドベンチャーのようなコマンド式選択肢で試合が展開する手法によって、キャラが全面に押し出されファンにも好評で、BGMもいい。「くっ！ガッツがたりない！」はちょっとした流行語になった。

## キャプテン翼II スーパーストライカー







●メーカー／テクモ●発売日／1990年7月20日
●価格／6,900円

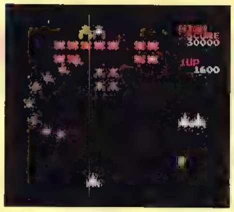
ゲームオリジナルのストーリーだが、出来のよさにマンガよりこちらのほうを支持するファンも多い。翼VS全日本、日向VS岬（V3を達成するのが原作とは逆）、次々登場する強敵やサイクロン習得など、燃える要素が満載で、難易度は高い。

## ギャラガ







●メーカー／ナムコ●発売日／1985年2月15日
●価格／4,500円

ゲームセンターではロングヒットとなったアーケードゲームの移植。移植度は高く、チャレンジングステージなども全て再現されていた。ただファミコン版は大ヒットになった『ゼビウス』よりも後にリリースされたせいか、地味な画面にガッカリした人も多かった。

## ギャラクシアン










●メーカー／ナムコ●発売日／1984年9月7日
●価格／4,500円

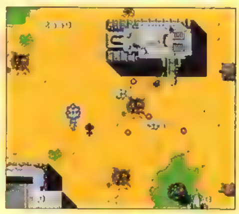
ナムコのファミコン参入第1弾。同社が任天堂へソフトを提供することに、皆が驚いた。ファミコン版は移植度が高く、アーケードと遜色ない出来。裏技で「シバの女王」「風の谷のナウシカ」の音楽が少しだけ流れるが、JASRACに申請しておらず問題に。

## 究極タイガー







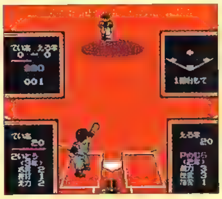
●メーカー／CBSソニーグループ●発売日／1989年8月4日
●価格／5,900円

アーケードのSTGを移植。ハードの性能からか敵のパターンや武器性能など変更点が多い。画面外からの攻撃はつらく、バランスを取るためか無敵アイテムが追加されている。オリジナルでは不評だった黄色の武器は弾がホーミングし、青や赤よりも強力。

## 究極ハリキリ甲子園







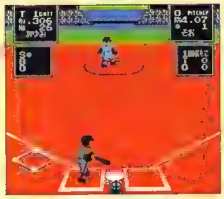
●メーカー／タイトー●発売日／1992年3月19日●価格／6,900円

人気シリーズの高校野球版。エディット機能は健在だが、試合で選手が成長しないので、最初のパラメータ配分が重要だ。熱血システムで可能なスーパープレイも使用制限が厳しい。ただ1作目のようにインフレスコアにはならないので、野球としてのバランスはよい。

## 究極ハリキリスタジアム







●メーカー／タイトー●発売日／1988年6月28日●価格／5,500円

『ファミスタ』『燃えプロ』と並ぶ、ファミコンを代表する野球ゲームの1作目。オーソドックスな作りだが、選手を育成できるのが特徴だ。ただ能力が上がると打率が極端に上り、大量得点の試合展開になりがち。解説者やよっぱらいの乱入などの演出も新鮮。

## 究極ハリキリスタジアム '88 選手新データバージョン

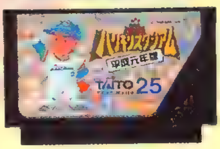


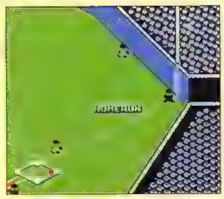



●メーカー／タイトー●発売日／1988年12月16日●価格／5,500円

前作からたった半年で発売された続編。システムはそのままに選手データを入れ替え。パッケージやカセットも少しだけ新しくなっている。前作同様、プロ野球12球団＋アイドルチームという構成だが、アイドルチームは妙に入れ替わった人数が多かった。

## 究極ハリキリスタジアム 平成元年版

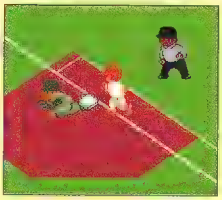
●メーカー／タイトー●発売日／1989年7月21日●価格／6,800円

今回は、雑誌などで発表されるパスワードを入力して、選手を追加できるシステムを採用している。凡フライはすぐに落下、左中間を破っても2ベースにならないなど、打球が異様に速い。前作同様、打高投低の試合展開に。勝つと選手を強化できるのも前作と変わらず。

## 究極ハリキリスタジアムIII







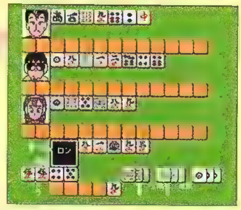
●メーカー／タイトー●発売日／1991年3月1日●価格／6,900円

パスワードによる選手追加システムを廃止。選手の成長要素もなくなって、シリーズの中では一番オーソドックス。各投手に決め球が1種類ずつあり、シンカーやドロップは打ちづらい。アイドルチームは、170キロの速球や60本塁打の選手など、すごいメンバー構成。

## ぎゅわんぶらあ自己中心派





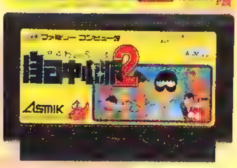
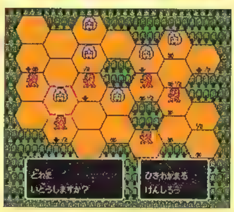


●メーカー／アスミック●発売日／1988年11月11日
●価格／5,900円

片山まさゆきのマンガが原作の麻雀ゲームで、パソコンからの移植。24人のキャラと対戦でき、各キャラがマンガと同じ打ち方をしてくれる。フリー対局、勝ち抜き戦、タコ討伐戦の3つのモードで遊べる。プレイヤーの腕前を示す「タコ度」判定がユニーク。

## ぎゅわんぶらあ自己中心派2

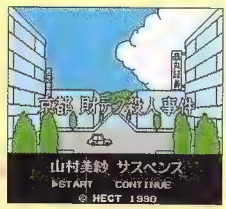


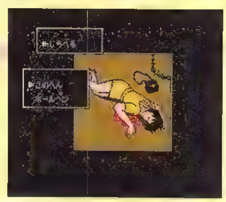




●メーカー／アスミック●発売日／1990年12月7日
●価格／6,500円

「週刊ヤングマガジン」連載のマンガが原作の麻雀ゲーム第2弾。選択できるモードなど、構成と内容は前作と同じだが、登場キャラの一部が入れ替わっている。フリー対戦では指導者をつけることができ、その人のツキを貰えたりと、ちょっとしたズルもある。

## 京都財テク殺人事件

●メーカー／ヘクト●発売日／1990年11月2日●価格／8,500円

山村美紗がシナリオを担当した、本格ミステリーアドベンチャーの第3弾。意外な人物が話に絡んできて、シリーズで最も推理が難解。ただストーリー重視の展開なので詰まることはない。タイトル通り株券を購入し、株価の動向をチェックできるなど本格的な作り。

## 京都 花の密室殺人事件







●メーカー／タイトー●発売日／1989年2月11日
●価格／5,900円

山村美紗シリーズ第2弾。序盤は殺人事件の連発で期待感が持続するが、犯人が割と早めに分かってしまうので中盤以降はやや盛り上がりに欠ける。ただ、コマンドの総当りと、キャサリンの名推理のおかげでスムーズにゲームを進めることができる。

## 京都 龍の寺殺人事件







●メーカー／タイトー●発売日／1987年12月11日●価格／5,500円

山村美紗シリーズ第1弾。調べるコマンドのポイントが細かいうえ、登場人物も多く、その関係も複雑なため、推理モノとしては難易度·完成度ともに高い。アイコンでのコマンド選択は意欲的だったが、特定状況でのバグがあり、コマンド総当りでの攻略はできない。

## 恐竜戦隊ジュウレンジャー






●メーカー／エンジェル●発売日／1992年11月6日
●価格／6,000円

東映の特撮戦隊モノをゲーム化。子供向けの内容で、ステージの最後にはお約束の巨大ロボット同士のバトルもあり、デモも迫力がある。本編以外にも、クイズや『ペンギンくんウォーズ』そっくりのおまけが用意されているが、こちらもよくできていて面白い。

## キョロちゃんランド







●メーカー／ヒロ●発売日／1992年12月11日●価格／5,800円

「チョコボール」でおなじみのキョロちゃんが主人公で、塔の最上階を目指して全8ステージを攻略するアクション。しかし『Castelian』という海外ゲームのキャラを差し替えただけで、おどろおどろしい雰囲気や、プレイヤーを突き放したバランスはそのまま。

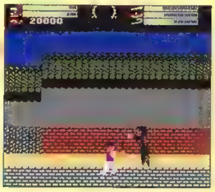
## キョンシーズ2











●メーカー／タイトー●発売日／1987年9月25日●価格／5,500円

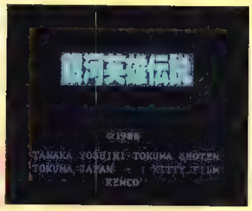
TV放映でブームになった「来来!キョンシーズ」のゲーム化。アイテムや武器は高額で、序盤はキョンシーを倒しまくって稼がねばならない。戦闘のアクションパートは単調だが、リアクションが愉快。4人全員でクリアしなければ、真のエンディングは見られない。

## 銀河英雄伝説（わが征くは星の大海）












●メーカー／ケムコ●発売日／1988年12月21日●価格／5,900円

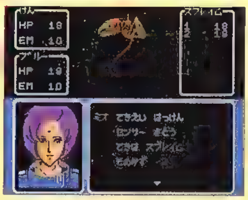
人気SF小説・アニメのゲーム化。戦闘は陣形こそ選べるものの、全てがオートというSLGとしては簡素化された作り。パラメータもあるが、相手より多い兵力で戦えば勝つことができる。30日以内のクリアでプレゼントがもらえるキャンペーンを開催していた。

## 銀河の三人







●メーカー／任天堂●発売日／1987年12月15日●価格／5,000円

エニックスのパソコンRPG『地球戦士ライーザ』の移植。ファミコン版では永井豪がキャラデザインを担当しており、オリジナルの雰囲気とはずいぶん異なる。終盤の戦闘バランスが悪い部分もあるが、哀しいラストに涙する人も多かった。音楽は高橋幸宏が担当。

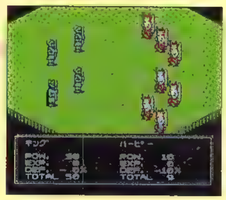
## キングオブキングス







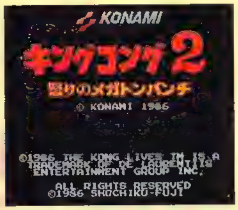




●メーカー／ナムコ●発売日／1988年12月9日●価格／5,900円

製作はアトラス。ファンタジーウォーSLGにRPG風成長システムを採り入れている。コンピュータを翻弄して、劣勢から逆転するのが面白い。人間同士で遊ぶと時間がかかるのと、完全平等マップがないのは残念。モンスターデザインは『女神転生』の金子一馬だ。

## キングコング2 怒りのメガトンパンチ

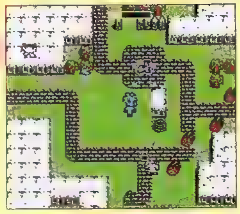


●メーカー／コナミ●発売日／1986年12月18日
●価格／5,300円

同名映画のゲーム化で、特に前作があったわけではない。パンチや踏みつけで建物や戦車を破壊しまくれるのは爽快。各ステージが隠れたワープゾーンで繋がっており、これを把握しないとクリアは難しい。ロックケースを90個以上取ると、0に戻ってしまうので注意。

## キングスナイト



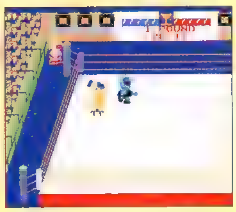



●メーカー／スクウェア●発売日／1986年9月18日
●価格／4,900円

RPGと銘打っているが、実際はSTG。主人公4人が全員が揃い、かつクリアに必要な魔法アイテムを所持していなければエンディングに行けないので1人でも死んだら、リセットしたほうがいい。壁に埋まっているアイテムの位置は毎回同じなので、覚えておこう。

## キン肉マン マッスルタッグマッチ



●メーカー／バンダイ●発売日／1985年11月8日
●価格／4,900円

「週刊少年ジャンプ」連載の人気マンガをゲーム化。少なすぎる基本技と、パワーボールを取った方が一方的に有利になる単純なシステムではあったが、アニメの人気も手伝い大ヒットした。回避不可能な技を持つブロッケンJr.とテリーマンが飛び抜けて強かった。

## クイズ プロジェクトQ





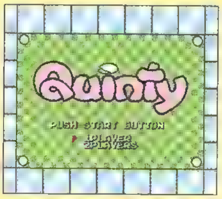


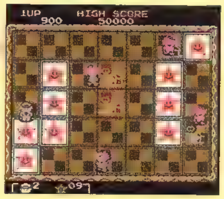
●メーカー／ヘクト●発売日／1992年5月29日●価格／6,800円

問題数が10,000問も用意され、問題レベルも歯応えのある本格的クイズゲーム。パーティタップを使って、6人まで対戦できる。クイズアイドル育成モードでは、正解率が悪いと徐々にブサイクに…。対戦時のルールも細かく設定できるなど、飽きない工夫もされている。

## クインティ





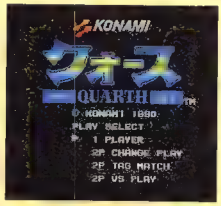


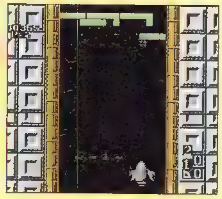
●メーカー／ナムコ●発売日／1989年6月27日●価格／4,900円

制作は『ポケモン』のゲームフリーク。主人公が出来るのは床をめくることだけだが、敵の種類が多く、アクションも多彩、動きもユーモラスだったので女性にも人気があった。表·裏面合わせ200面とボリュームも十分、アクション·パズル性も高い。

## クォース





●メーカー／コナミ●発売日／1990年4月13日●価格／4,900円

アーケードからの移植。上から降ってくるブロック群にシューティングの要領でブロックを打ちこみ、四角形を作れば消すことができる。使用するボタンは少ないが、ショットの正確性や、カラ撃ちや連鎖で相手のラインを下げるといった駆け引きが要求される。

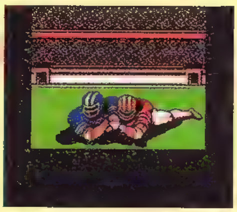
## クォーターバックスクランブル









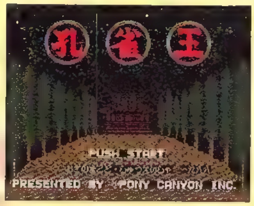



●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1989年12月19日●価格／5,900円

ファミコンでは珍しいアメフトゲームで、制作はナツメ。フォーメーションを選択できるうえ、高度な戦略も要求される本格的な作りになっている。グラフィックにも力が入っていて、豊富な選手データにこだわりを感じる。ホリトラックに対応。

## 孔雀王









●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1988年9月21日●価格／5,800円

「週刊ヤングジャンプ」連載の荻野真原作のマンガをゲーム化。キャラの設定も原作に忠実で、もちろんオリジナルを知らなくても楽しめる。基本はアドベンチャーだが、戦闘シーンになるとRPG風にコマンド選択式に変わる。ただコマンドの効果にはクセがある。

## 孔雀王II






●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1990年8月21日●価格／6,800円

前作よりもRPGパートが増えて、章ごとにアドベンチャーと入れ替わるようになった。RPGパートはバランスがとれていて、快適にプレイできる。アドベンチャーパートは詰まることが多いが、仲間や呼び出した霊との会話で話が進むようになる。

## くにおくんの熱血サッカーリーグ






●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1993年4月23日●価格／6,500円●付属品／ステッカー

今回は、日本代表として世界を相手に戦う。ヒールリフティングやフェイントといったテクニックが増えているが、新要素を詰め込みすぎて遊びづらい。2人用で片方が担当するキーパーは、実は他のポジションより体力があり、タックルで簡単にボールを奪える。

## グーニーズ







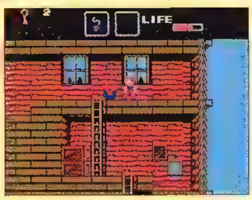
●メーカー／コナミ●発売日／1986年2月21日●価格／4,900円

映画のゲーム化。迷宮もメモが必要ないレベルの適度な広さで、プレイ時間も短く何度も繰り返し遊ぶのに最適。ブームになっていた「隠しキャラ」があちこちに用意されている。シンディ・ローパーの主題歌も、うまくファミコン向けにアレンジされている。

## グーニーズ2 －フラッテリー最後の挑戦－





●メーカー／コナミ●発売日／1987年3月18日●価格／5,300円

オリジナルストーリーで制作された続編。パスワードセーブ方式に変更され、隠しアイテム探しも、老人をハンマーで殴ったり、わざわざメガネをかけたりと手間がかかる。アイテムが増え、マップも広くなったのはよいが、前作のような“手軽さ”はなくなった。

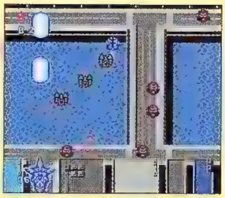
## クライシスフォース











●メーカー／コナミ●発売日／1991年8月27日●価格／6,000円

スーパーファミコン登場後に発売されたシューティングゲーム。特殊チップを使い、ファミコンの性能で、派手な演出とグラフィックを表現しているのは特筆ものだ。3段階変形や形態により変わる攻撃など凝ってはいるが、バランス調整不足なのが残念。

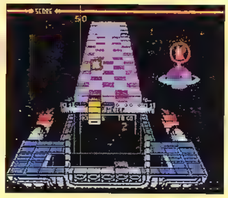
## KLAX









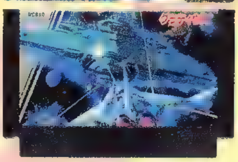



●メーカー／ハドソン●発売日／1990年12月14日●価格／5,800円

アタリのアーケードゲームを移植。画面奥から転がってくるタイルを積み上げ、同色のものを縦･横･斜めに3つ並べて消していく。ステージごとにクリア条件が違い、次第に要求が難しくなるのが面白い。センスのいいBGMやタイルが落ちる時の悲鳴も高ポイント。

## グラディウス







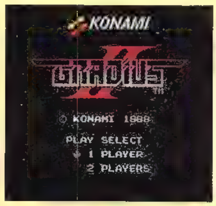

●メーカー／コナミ●発売日／1986年4月25日
●価格／4,900円

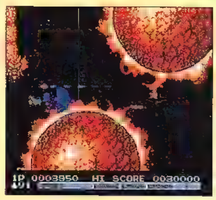
アーケードからの移植。ファミコンの性能上、2個しかないオプションや短いレーザーなど異なる点も多いが、オリジナルの雰囲気を上手に再現。隠しボーナスなどの追加された裏技要素も話題を呼び、フルパワーアップ操作は“コナミコマンド”として定着した。

## グラディウスII





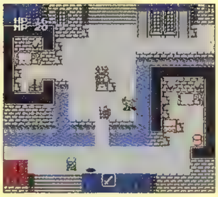
●メーカー／コナミ●発売日／1988年12月16日●価格／5,900円

アーケードからの移植。随所にアレンジが加えられているが、「ファミコンではムリ」と言われた巨大なボスや4個のオプション、音声合成、クラブまで可能な限り再現している。パッケージは地味だが、コナミの技術力の高さを知らしめたソフト。

## グランドマスター







●メーカー／バリエ●発売日／1991年2月26日●価格／6,500円

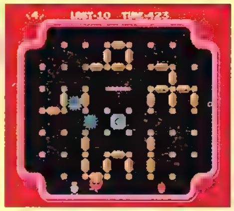
トップビューのRPG風アクションゲーム。グラフィックが丁寧で、随所に挿入されるデモもドラマチックだ。何回でもコンティニューできるので最後まで行くことは難しくないが、クリアまでが長く、セーブできない。攻略手順を間違えると、バッドエンドになってしまう。

## クルクルランド







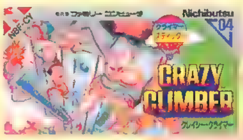



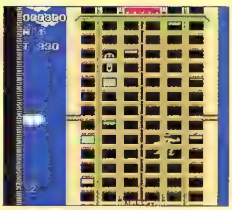
●メーカー／任天堂●発売日／1984年11月22日●価格／4,500円

アーケードの『VSクルクルランド』を移植。せわしない方向転換が必要で、初めて遊ぶと思うように動かせない。一度めくった金塊が裏返るようになる後半ステージからは、時間との勝負になる。ミッキーマウスの目はトラップなので注意しよう。

## クレイジー・クライマー



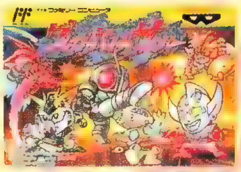




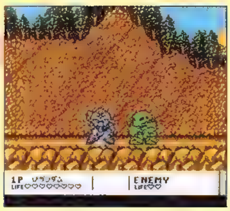
●メーカー／日本物産●発売日／1986年12月26日●価格／5,300円●付属品／クライマースティック

アーケードからの移植。2本のレバーで操作するゲームだったが、コントローラⅠ・Ⅱの両方を使うスティックが付属していた。ファミコン版には隠し部屋があるが、これは各面に1つ存在していて、全部発見しないと最終ステージには行けなかった。

## グレイトバトルサイバー







●メーカー／バンプレスト●発売日／1992年12月25日●価格／7,300円

ガンダム・仮面ライダー・ウルトラマンといったキャラが登場するアクション。しゃがみだけでなく伏せがあったり、ダッシュ、しゃがみダッシュ、コマンド入力による特殊攻撃などキャラの動きが多彩で、ゴリ押しだけではクリアすることができない。

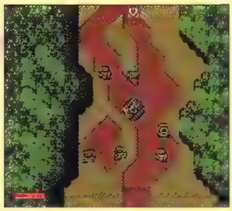
## グレートタンク









●メーカー／SNK●発売日／1988年7月29日
●価格／5,500円

アーケードの『T·A·N·K』を移植。ループレバーの操作は、うまくアレンジしている。序盤から怒涛の攻撃が待ち受け、難易度は高く、パターン作りが必須となる。ただコンティニューもあり、パスワードによるステージセレクトが可能となっている。

## グレートディール









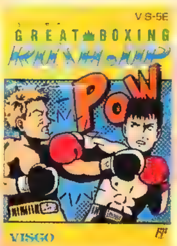




●メーカー／ヘクト●発売日／1991年10月25日●価格／6,800円

ポーカー＋落ち物パズルの『キャデラック』の続編。今回は3枚の役でもカードが消えるようになった。ただストレートを狙っても、1·2·3·4·5と順番通り縦に並べないといけないなど、根本のルールが同じなのは相変わらず。全52枚を全部消せば面クリア。

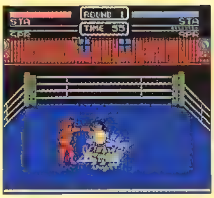
## グレートボクシング RUSH·UP







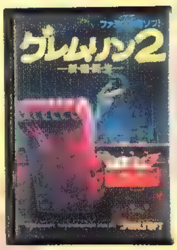



●メーカー／ビスコ●発売日／1990年12月7日●価格／6,800円

画面構成から試合前のステータスの振り分け、防御があまり役に立たず、手数の多い者が勝ちになるところまで、ナムコの『ファミリーボクシング』に似ている。連続攻撃でゲージが溜まって必殺パンチが放てるようになり、明らかに攻めるほうが有利。

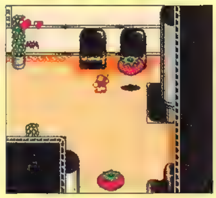
## グレムリン2 —新·種·誕·生—









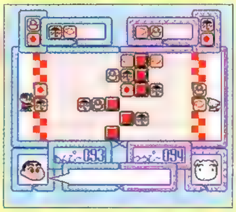
●メーカー／サンソフト●発売日／1990年12月14日●価格／6,500円

映画をゲーム化した、全5ステージの縦横スクロールアクション。ステージ間のデモが、毎回期待してしまうほどの綺麗さで、ギズモも可愛い。アクションパートも悪くないが、ステージ中に落とし穴が多く、敵が固いので難易度は若干高め。

## クレヨンしんちゃん“オラとポイポイ”





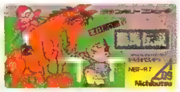


●メーカー／バンダイ●発売日／1993年8月27日
●価格／5,800円

アニメやマンガで人気の幼稚園児が、パズルゲームに。中央に4種類のブロックを投げ合って消しつつ、真ん中のブロックを押し合う。トランプの「スピード」のような内容で、常に忙しい。天才コースの難易度は高く、なかなか勝てない。

## 黒鉄ヒロシの予想大好き！勝馬伝説








●メーカー／日本物産●発売日／1990年4月20日●価格／8,000円

マンガ家の黒鉄ヒロシが監修·キャラデザインを手掛けた競馬予想ソフト。前年発売の『〜本命』に続くタイトルだが、前作と変わらず価格は高く、大人向け。相変わらず入力項目が多く、全部入れ終わるまでに小一時間かかってしまうこともある。

## クロスファイヤー





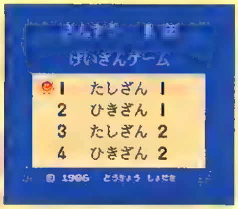


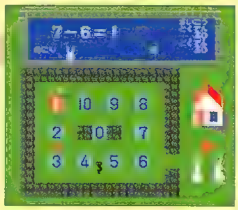
●メーカー／九娯貿易●発売日／1990年11月2日●価格／6,200円

『魂斗羅』系のアクションだが、ライフ制なのは緊張感がない。画面の奥の敵にも当たるマシンガンや空飛ぶ仏像兵器などツッコミどころも多い。壁の中に武器が隠されているのを知っていないとダメだが、ライフも回復する武器を取っていけば簡単にクリアできる。

## けいさんゲーム さんすう1年





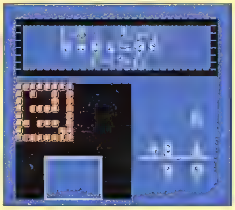
●メーカー／東京書籍●発売日／1986年4月25日
●価格／4,900円

ゲームをしながら勉強するシリーズ。小学校1年生向けということもあり、足し算と引き算のみで構成されている。レースゲームモドキや虫歯の治療など4種類の遊戯が用意されているが、どれも単純。スコアが上がっても難易度が変わらず、ゲーム性はない。

## けいさんゲーム算数2年





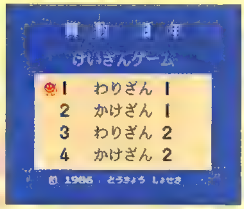


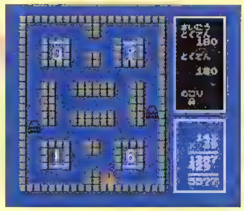
●メーカー／東京書籍●発売日／1986年4月25日
●価格／4,900円

桁数の多い足し算と引き算に、掛け算といった内容。計算に答えながらホールをまわるゴルフ、鍵が隠されている迷路など4種類のゲームが用意されている。制限時間を設けるなど前作よりはゲーム性が高い。このシリーズは1～3年まで同時発売されている。

## けいさんゲーム算数3年





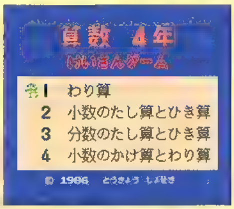



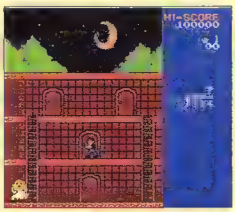
●メーカー／東京書籍●発売日／1986年4月25日
●価格／4,900円

桁数の多い掛け算と割り算の問題をひたすら解いていくだけなのだが、邪魔してくる敵がいやらしい。出題レベルはそれほど難しくないのだが、問題に集中できないほど必死に操作しなくてはならない。答えがわかっていても正解が選べないのは非常に悔しい。

## けいさんゲーム算数4年





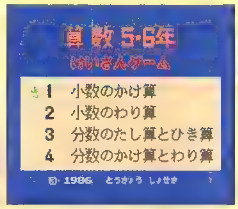




●メーカー／東京書籍●発売日／1986年10月30日
●価格／4,900円

桁数の多い割り算・小数の掛け算割り算・分数を扱っている。「640÷67」や「12.3×1.4」など、電卓が必要なほど難しい内容になった。前作までは必ず4種類のゲームが用意されていたが、4年生からはなぜか2種類しかない。『～5・6年』と同時発売。

## けいさんゲーム算数5・6年 小数・分数のまとめ









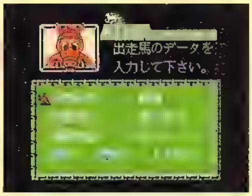
●メーカー／東京書籍●発売日／1986年10月30日
●価格／4,900円

5・6年は一本にまとめて発売された。『～4年』同様、単純なシューティングと果物をカゴに入れるゲームの2種類しか用意されておらず、問題のレベルも電卓が必要となる無茶な問題が多い。無理やり6年生まで出したという感じがするような内容だ。

## KEIBASIMULATION 本命






●メーカー／日本物産●発売日／1989年4月28日●価格／9,800円

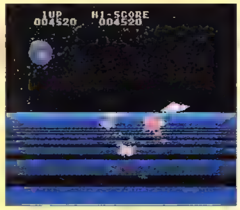
コースデータや馬のデータを入力し、レースをシミュレートする競馬予想ソフト。入力後は見ているだけで、遊ぶ要素はない。馬場の状態や獲得賞金、持ちタイムなど、入れるべき情報が多いので、1レース予想するのに手間と時間を要する。価格も大人向けでやや高め。

## ゲイモス









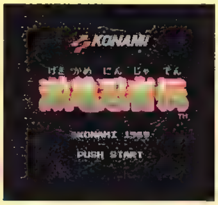

●メーカー／アスキー●発売日／1985年8月28日●価格／5,500円

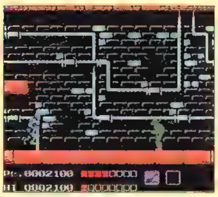
3Dタイプのシューテング。シンプルなグラフィックはそれなりに立体感はあるが、距離感が掴みにくい。ステージが進んでも変化に乏しく、ボスも使い回し。しかもなぜか一様に右へ傾いている。敵を撃つという行為を延々と繰り返すだけで5,500円というのは…。

## 激亀忍者伝









●メーカー／コナミ●発売日／1989年5月12日●価格／5,800円

アメコミのゲーム化。当時は原作の「ミュータントタートルズ」が全く知られていなかったので、このような邦題が付けられたようだ。内容は謎解き要素のある横スクロールアクションで、遊び甲斐のあるクオリティ。登場人物の濃い絵柄と、変な日本観も面白い。

## 激闘スタジアム!!







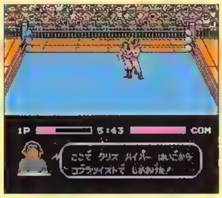


●メーカー／テクモ●発売日／1989年12月15日●価格／5,500円

審判の声が音声合成、要所に入るアニメーションなど演出にはそれなりに力が入っているが、肝心の基本システムが平凡。「クロマティ→まてっつ〜に」「バークレオ→ぼ〜くれお」など、選手名のいじり具合はいい感じ。裏技で、選手が女の子に変わる。

## 激闘プロレス!! 闘魂伝説







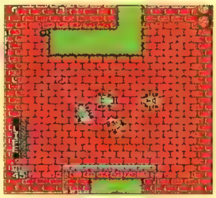


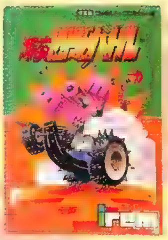
●メーカー／テクモ●発売日／1989年9月1日●価格／5,800円

実況が付いた本格プロレスゲーム。勝負どころで入るアニメーションなど燃える要素が充実。技をかけるには連打力が必要だが、実は試合中なら連射付きコントローラも使えてしまう。しかしラスボスは連射装置に頼っても互角の勝負。

## 激走四駆バトル







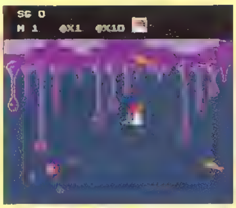


●メーカー／アイレム●発売日／1989年11月17日●価格／4,800円

ミニ四駆ブームの末期に発売されたソフト。スピードを競うのではなく、車をぶつけてガンガン破壊していくのが気持ちイイ。操作はラジコン方式ではなく、十字キーを押した方向に曲がるタイプ。得点に応じて使える車が増えるが、どれも同じように感じてしまう。

## ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境





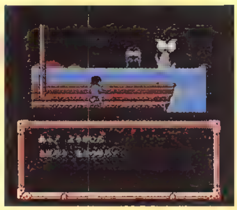



●メーカー／バンダイ●発売日／1986年4月17日
●価格／4,900円

水木しげる原作のアニメをアクションゲーム化。各魔境に必ず隠されている目玉の親父（1UP）や猫娘、夢子など、おなじみのキャラも登場。指鉄砲やリモコン下駄をボス戦に温存したり、各ボスの弱点や相性のいい仲間を探す戦略性もあり、版権モノにしては遊べる。

## ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦



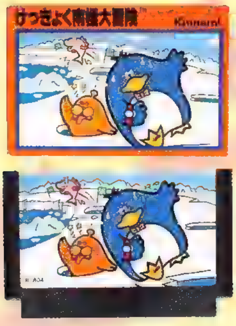
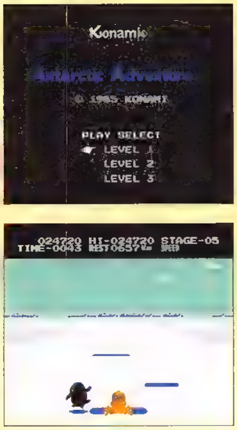





●メーカー／バンダイ●発売日／1987年12月22日
●価格／5,500円●付属品／攻略㊙メモ

今回はRPG。グラフィックが向上し、雰囲気はいいが、ヒントが少なく、次にどこに行けばよいのかわかりにくい。終盤は体力回復が厳しく敵が強いので、ザコキャラは避けて、ボスとだけ戦えばよい。なお最大レベルになっても経験値を貯め続けると、HPが下がる。

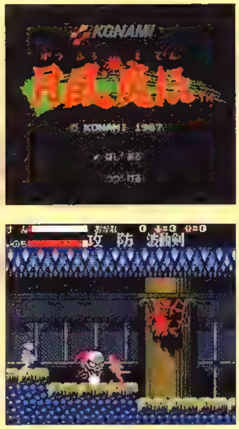
## けっきょく南極大冒険


●メーカー／コナミ●発売日／1985年4月22日
●価格／4,500円

コナミのファミコン参入第1弾。スケーターワルツをBGMに、かわいいペンギンがゴールを目指すレースゲーム。舞台は南極で、各国の基地を廻り続ける。これ以降このペンギンは同社の看板キャラとなっているようだが、MSXを除いて続編はリリースされていない。

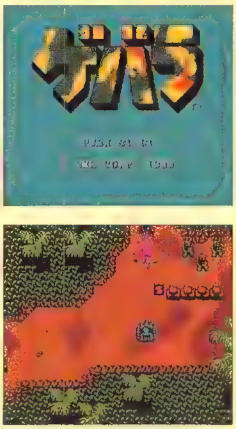
## 月風魔伝


●メーカー／コナミ●発売日／1987年7月7日
●価格／4,900円●付属品／キャラカード

『源平討魔伝』によく似たアクションRPG。オリジナルとしても出来はよく、幽玄な音楽も人気が高い。途中に出現する3Dダンジョンは、広くて迷いやすいが、「敵の出現=通っていない道」なので覚えておくこと。ラスボスは、波動剣よりもからくり独楽で楽勝。

## ゲバラ


●メーカー／SNK●発売日／1988年12月26日
●価格／5,500円

キューバ革命の英雄がゲームに。2プレイヤーのカストロとともに米兵を倒す。アーケードからの移植だが、ステージ数も増えて演出が派手になった。捕虜を殺すと減点だが、味方を盾にした敵兵との戦いといった場面も。裏技で『サスケVSコマンダー』が遊べる。

## ゲームパーティー






●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●発売日／1990年8月3日●価格／6,500円

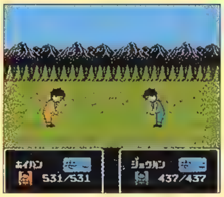
バスケ・エアホッケー・ピンボール・ホッケー＆サッカー・マインドQと5つのミニゲームを集めたソフト。エアホッケーはコンピュータのレベルを5段階調節できるが、レベル1でもゴールを割らせてくれない。対戦プレイのキャラは、有名アニメの登場人物そっくり。

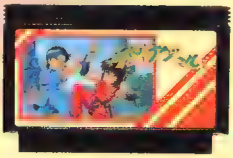
## ケルナグール









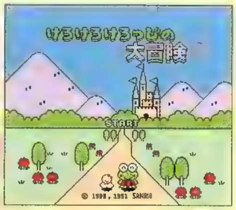
●メーカー／ナムコ●発売日／1989年7月21日●価格／4,900円
●付属品／技表・マップ

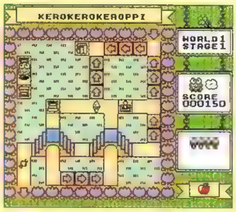
制作はゲームスタジオ。対COM戦は、最強の敵・タオタイラーを含めすべて飛び蹴りだけで倒せるが、対人戦では間合いや技の駆け引きが必要。あちこちにちりばめられた有名ゲームのパロディや、コミカルなキャラとは裏腹に、格闘ゲームとしてのレベルは高い。

## けろけろけろっぴの大冒険






●メーカー／キャラクターソフト●発売日／1991年3月29日
●価格／3,980円

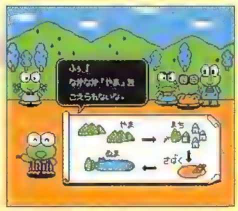
サンリオのカエルキャラ・けろっぴが主役のアクションパズル。子供向けの印象を受けるが、4種類のパズルは歯応えがある。ゴールが見えているのだが、見えないワープや一度通ると戻れなくなる道など、頭を使わないと先に進めず、一度でも間違うと詰んでしまう。

## けろけろけろっぴの大冒険2(ドーナツ池はおおさわぎ!!)







●メーカー／キャラクターソフト●発売日／1993年2月19日
●価格／5,400円

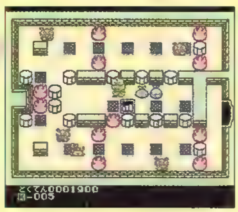
今回はアクション。鳴き声で敵を攻撃するが、アイテムを取るたびに「ケロ」→「ケロッピ」とパワーアップ、一定数取れば無敵に。ボス戦も間違い探しやジャンケンのパネルマッチと、ナムコの『ワギャン』シリーズにそっくり。

## けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!







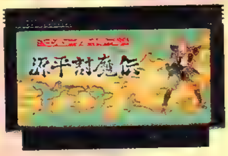



●メーカー／キャラクターソフト●発売日／1993年12月1日
●価格／4,980円

『ボンバーマン』によく似た内容のアクション。けろっぴは爆風(水)に当たっても死なないので、自爆を気にせずパワーアップできる。溝があって水が流れる(爆風がさえぎられる)といったアレンジも利いている。ただマップが冗長に広く、ルート探しが面倒になる。

## 源平討魔伝



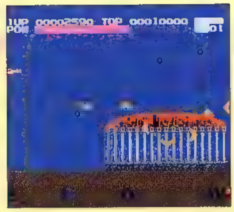

●メーカー／ナムコ●発売日／1988年10月21日●価格／4,900円
●付属品／ゲームボード・三種の神器カード・呪文カード・三種の神器チップ・カラーチップ

アーケードの移植だが、内容はボードゲーム付きRPGに変更されている。1人で遊ぶとお札が見つからずシビアだが、複数プレイでは敵を操って相手を殺せるうえ、「お釈迦様」「閻魔様」の呪文で三種の神器が貰えるなど、どんでん返しの要素が満載。

## 高機動戦闘メカ ヴォルガードII



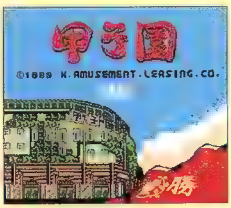


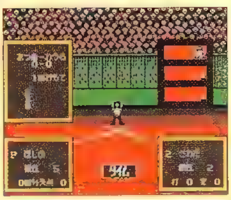


●メーカー／デービーソフト●発売日／1985年12月7日
●価格／4,900円

MSXで発売されたタイトルの続編。戦闘機の3機合体やロボへの変形がウリだったが、ファミコン版では2機合体になり、ロボットも飛行できないなど見せ場が減っている。レーザーを取って連射にすると爽快。バリアをつけると、逆にADAPERにやられやすい。

## 甲子園

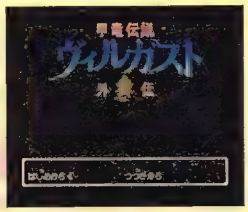



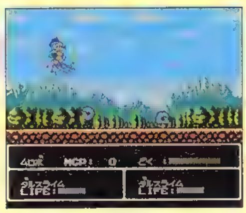



●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1989年10月6日●価格／5,900円

高校野球を舞台にした野球ゲーム。各都道府県からチームを選択できたり、根性値があるなど、甲子園らしい独自の要素が盛り込まれている。学校名はアナグラムされているものの選手は実名。ただ、プロ野球と違って、チームや選手の強さを判断する材料に乏しい。

## 甲竜伝説 ヴィルガスト外伝

●メーカー／エンジェル●発売日／1993年7月30日
●価格／8,000円

ファミコン末期に発売されたアクションRPGだけあって、キャラの動きや移動もスムーズ。簡単にお金が貯まりレベルも上がるので、サクサク話が進む。ムロボの攻撃力は強力で、ゴリ押しが最後まで通用する。戦闘をオートにすると、なぜかRPG風の戦闘になる。

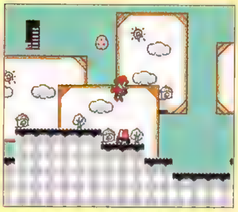
## ココロン









●メーカー／タケル●発売日／1991年5月3日
●価格／6,500円

キャラの動きが豊富で、パステルカラーのグラフィックも印象的な横スクロールアクション。最大の特徴はパーツの組み合わせによるキャラ製作システムで、体力や移動、攻撃力といったパラメータを重視すれば、独自の攻略パターンを見つけることもできる。

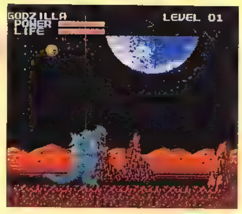
## ゴジラ










●メーカー／東宝●発売日／1988年12月9日
●価格／5,800円

特撮怪獣映画をゲーム化。アクションシーンでは怪獣が大きく表示されて迫力満点。ただ巨大すぎて攻撃が避けにくいが、頻繁に出る体力回復アイテムでカバーしている。パンチやキックの攻撃力の弱さに対し、放射能を吐けば大ダメージなのもかなり大味。

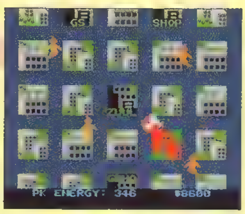
## ゴーストバスターズ









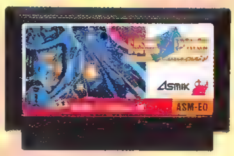



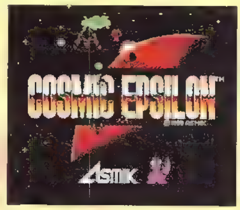

●メーカー／徳間書店●発売日／1986年9月22日
●価格／4,500円

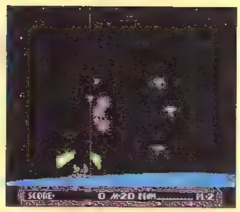
映画のファミコン化。いきなり謎のカーチェイスでどんどんお金が減り、ゴースト退治の装備を揃えるまでが大変。ゴーストを捕まえられる時間も数秒しかない。しかしショップで物を売ると、買い値より高く買ってくれるので、これで装備を整えると効率がいい。

## コズミックイプシロン





●メーカー／アスミック●発売日／1989年11月24日
●価格／6,500円

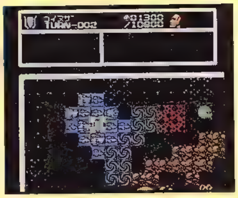
3Dシステムに対応したSTG。「敵がこちらの動きを先読みして攻撃する」らしく、このタイプの攻略法である“円の動き”だけでは先に進めない。覚えなければ避けれないほど速い敵弾や、連発で襲いくる誘導弾で難易度は高いが、背景の動きは特筆もの。

## コズミックウォーズ









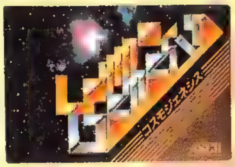


●メーカー／コナミ●発売日／1989年8月4日●価格／6,500円

『グラディウス』の世界観がベースのシミュレーションで、ユニットにビックバイパーやビックコアが登場。大量生産の物量作戦でもクリアできるが、時間がかかる。敵の司令官が出なくなるまでキャンセルを繰り返し、相手に指令を出させない反則技もある。

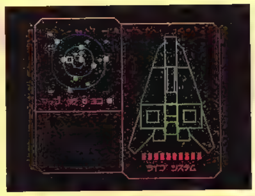
## コスモジェネシス











●メーカー／アスキー●発売日／1986年12月23日●価格／4,900円

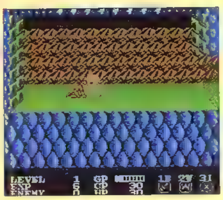
3Dシューティング＋アドベンチャーという妙な組み合わせ。不親切な部分も多く、説明書がなければ画面の見方も理解しづらい。複雑になった『スターラスター』のような印象を受けるが、ブラックホールといった罠や使いにくい特殊武器など、難易度は高い。

## コスモポリスギャリバン











●メーカー／日本物産●発売日／1988年6月3日●価格／5,900円

アーケードからの移植。タイトルから東映の「宇宙刑事シリーズ」を連想するが、全く関係ない。ファミコン版ではアクションRPGにアレンジされており、マップが広く隠し通路を探す謎解きが追加された。セーブしても「START」を選ぶとデータが消えてしまう。

## 御存知弥次喜多珍道中









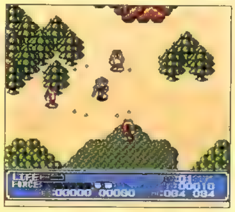

●メーカー／HAL研究所●発売日／1989年11月7日●価格／6,800円

「東海道中膝栗毛」を下敷きにした、時代劇アドベンチャー。相方を「肩に蝶のイレズミが無いか?」と疑ったり、ハードボイルドでタバコを愛する人が登場するなど、有名タイトルのパロディが多い。攻略はコマンド総当たりが基本。ギャグの波長が合えば楽しめる。

## ゴッドスレイヤー はるか天空のソナタ





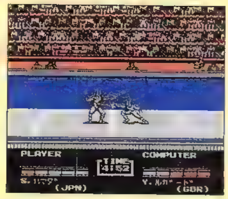
●メーカー／SNK●発売日／1990年4月13日
●価格／7,600円

グラフィックの描き込みやウィンドウ開示状態での全方向スクロール、巨大ボスなど高度な技術を駆使したRPG。考えて解く攻略性の高さは評価でき、テンポもよい。当時SNKが力を入れていた「NEOGEO」の陰に隠れ、マイナーな存在になったのは残念。

## コナミックスポーツ イン ソウル





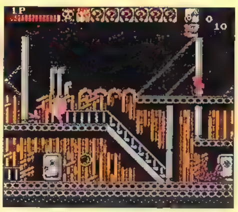

●メーカー／コナミ●発売日／1988年9月16日●価格／5,500円

コナミスポーツシリーズ第3弾。今回「ハイパーショット」は必要ないが、連射コントローラで簡単に攻略(ドーピング)できる。競技数も3倍に増えゲームに幅が出た。カヌーやテコンドーなどの変わった競技が遊べる反面、定番の100メートル走や走り幅跳びがない。

## コナミワイワイワールド







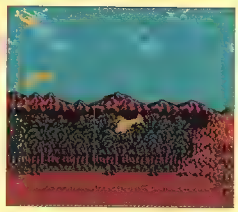
●メーカー／コナミ●発売日／1988年1月14日
●価格／5,500円●付属品／キャラカード

コナミのゲームキャラが総出演のアクション。バランスもよく、アイテムとキャラを取り合える2人同時プレイは盛り上がる。助けた仲間は基地に戻ると自キャラとして使うことができる。近くに隠しワープゾーンがあるので、そこから脱出しよう。

## コブラコマンド



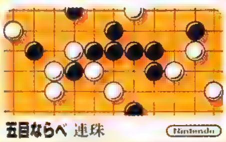


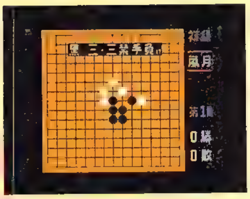


●メーカー／データイースト●発売日／1988年10月21日
●価格／5,800円

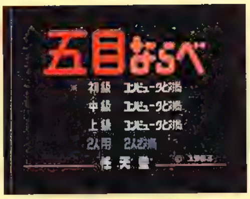
アーケードゲームを大幅にアレンジ。戦闘ヘリを操って捕虜を救出する横スクロールSTG。ヘリの動きに癖があるが、慣れると反転や低空飛行を駆使して飛び回れるようになる。地面から飛び出すミサイルや火の玉は、反転飛行で画面端を飛べば簡単に回避できる。

## 五目ならべ 連珠






●メーカー／任天堂●発売日／1983年8月27日
●価格／4,500円

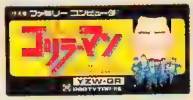
ファミコン初のテーブルゲーム。1人用だけでなく、2人での対戦プレイもできる。初級から上級までの3段階の強さが選べ、コンピュータの思考時間も長くない。ただルールを知らなければ初級でも勝つのは難しく、遊び方の説明もないので、子供向けではない。

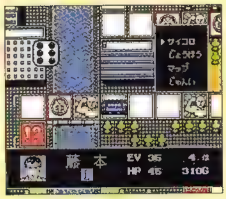
## ゴリラーマン









●メーカー／ヨネザワ●発売日／1993年4月28日●価格／6,900円

「週刊ヤングマガジン」連載でハロルド作石原作のマンガをボードゲーム化。「パーティタップ」に対応しており、6人まで遊ぶことができる。パラメータ上げの要素はあるものの、イベント数も多くなく、だらだらとした展開になりがちだ。

## ゴール!!










●メーカー／ジャレコ●発売日／1992年9月25日●価格／6,300円

随所にアニメーションを取り入れるなど、演出にはこだわりがある。選手も11人揃っていて、それぞれに能力を設定している。2人で協力できるのも、これまでのサッカーゲームにはあまりない試みだった。ただ、内容自体は平凡で、フィールドの視点も微妙な角度。

## ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏












●メーカー／ビック東海●発売日／1988年3月26日●価格／5,700円
●付属品／スペシャルブック

さいとうたかを原作のマンガをゲーム化。アドベンチャー・アクション・ガンシューティングに3D迷路と、多彩な内容。アクションパートでは、敵の攻撃はしゃがんでもかわせず、人を蹴ると爆死するなど、常識が通用しない。ポーズをかけると、カラオケが始まる。

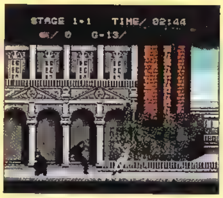
## ゴルゴ13 第二章 イカロスの謎












●メーカー／ビック東海●発売日／1990年7月27日●価格／6,000円

カーチェイスモードも加わり、さらに内容が多彩に。ビジュアルシーンが綺麗になり、唐突なカラオケもオープニングのみ。アクションもまともになったが、銃ではなく格闘メインの展開は変化なし。相変わらず3D迷路は難しく、最初から迷子になる。

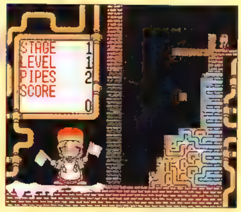
## ゴルビーのパイプライン大作戦












●メーカー／徳間書店●発売日／1991年4月12日
●価格／4,900円

コンパイル制作の落ちものパズル。もとは雑誌「MSXFAN」の読者投稿ソフトだった。モスクワと東京をパイプラインで繋ぐのが目的だが、運の要素が強く、連鎖を狙うのも難しい。市販するにあたって、爽快感が出るような改良点を加えて欲しかったところだ。

## ゴルフ












●メーカー／任天堂●発売日／1984年5月1日
●価格／4,500円

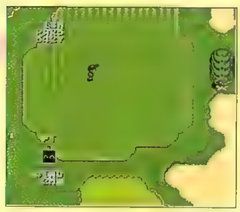
ファミコン初のゴルフゲーム。風の影響を大きく受けるので、ボールのコントロールが難しいが、逆に簡単にホールインワンになることも。BGMがなくて寂しいなど不満もあるが、ファミコンを大人に向けてアピールするのには十分な内容だった。

## ゴルフ倶楽部 バーディ・ラッシュ







●メーカー／データイースト●発売日／1987年12月9日
●価格／5,500円

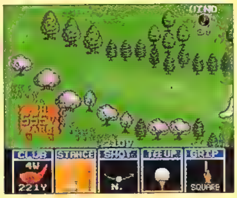
世界のトッププロとスコアを競うトーナメントと、ストロークプレイの2つモードで遊べるゴルフ。2人用ではマッチプレイモードも楽しめる。ドライバー選択時にキャディのアドバイスを聞けるが、中には全く役に立たない助言もある。

## ゴルフグランドスラム







●メーカー／ヘクト●発売日／1991年1月31日●価格／9,700円

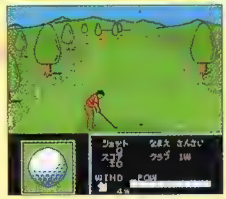
渋めの雰囲気で、操作はやや独特。スタンスやショットの種類、ティーアップの深さやグリップの持ち方まで選べる。ボールのどこを叩くか決めたら、飛距離に関しては自動調節となる。しかし簡単すぎる操作のためか、意図しないところに行くことも多い。

## ゴルフッ子オープン







●メーカー／タイトー●発売日／1989年11月25日●価格／5,900円

1つしかコースがないので、対戦はイマイチ盛り上がらないが、対コンピュータ戦は『不動明王伝』や『奇々怪界』のキャラが登場。条件を満たせば、小夜ちゃんが水着になるサービスも用意されている。勝てば使えるクラブも増える。

## コロンブス —黄金の夜明け—









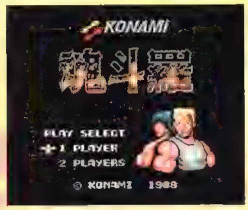

●メーカー／トミー●発売日／1992年11月20日●価格／7,500円

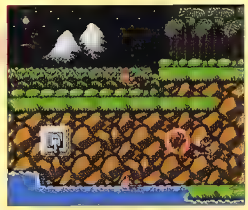
コロンブスが船乗りとして出世する様を描くRPG。次の手順を教えてくれる重要アイテムが、始まりの町に隠されており、この入手により難易度が大幅に変わる。一撃必殺の武器や、永久に使える回復魔法など、隠しアイテムをいかに集めるかが攻略のカギになる。

## 魂斗羅(コントラ)







●メーカー／コナミ●発売日／1988年2月9日●価格／5,300円●付属品／キャラカード

アーケードからの移植。元は縦画面だったこともあり、大幅にアレンジ。難易度は高いが、バランスはよくなった。2人同時プレイや巨大キャラなども再現され、オープニングやステージクリア、エンディングにデモが加わり、演出面も強化された。











●メーカー／ビック東海●発売日／1989年12月1日
●価格／6,200円●付属品／兵器紹介ブック

戦闘がコマンドRPG風のシミュレーション。六角形のヘックスとリアルなグラフィック、凝ったシステムで本格的に見えるが、運の要素も強いため、戦略が立てにくい。後半マップも相手に有利な条件だ。1〜15までのマップをクリアすれば、最終マップが現れる。

## ファミコンコラム②

### [illegible]の値上げ

'84年10月にファミコンソフトが3,800円から突然4,800円に値上げになったのは、半導体の値上がりが理由とされていた。だが実際は、あまり売り上げがよくなかったことも大きかった。しかも初回出荷されたファミコン本体には画像用チップにバグがあり、回収という痛手もあった。ブーム到来以前には、都内のディスカウントストアで本体が7,000円以下で投げ売り･抱き合わせ販売されている姿もよく見られたのだ。

### ファミコンの[illegible]

当時高性能といわれたファミコンだが、そのCPUは足し算の計算しかできない。引き算や割り算の処理には「体力を減らすのではなくダメージを足す」といった、さまざまなテクニックが必要だった。これは元となった「6502」プロセッサの特徴で、単純なことしかできないが速度が速いというメリットがある。なおこのCPUはそのころ国内ではほとんど使われておらず、ライバルメーカーは解析するのに苦労したようだ。

## ファミコン本体の差

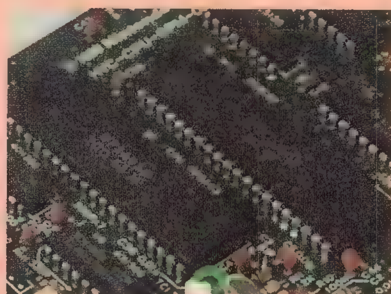
一般的な旧型ファミコンにも、実は細かいバージョンの違いがある。ボタンの形や内部基板の構成などから大きく分けて8つに分類されるが、そうした形状の変更だけではなく、画像の色味や音などにも違いが出てきているのだ。

まずは音だが、初期と後期の本体では音源に違いがあり、初期のものは短周期ノイズという音を出せない。そのため一部のソフトでは音が抜けたようになってしまう。

またディスクシステムや一部音源を搭載したカセットなど、外部音源の音をミキシングした場合。これも回路の関係上、内部音源の音とのバランスが変わってしまっているものがある。

一方画質では、初期型によく見られる縦縞のノイズが、後期には改良されて少なくなっている。しかし後期型は色味も大きく変わり、黄色と緑の区別がつきにくいなど発色に変化がある。

話は少し変わるが、RGB出力が可能な画像処理チップを積んだ「シャープC1」や「ファミコンタイトラー」も、任天堂製の本体と比べると微妙な色の違いが出ている。本来ファミコンのチップにはコンポジットビデオの映像信号を作る機能しかないため、後からこうした機能を付け加えているためだ。

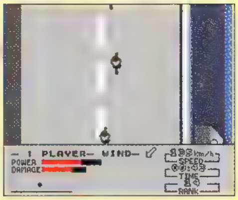


最終型となるニューファミコンのチップは、初期型と比べるとかなり違いがある。

## サイクルレース ロードマン 激走!! 日本一周4000キロ





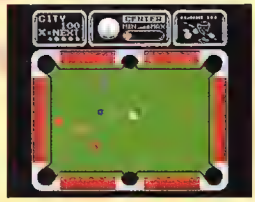

●メーカー／東京書籍●発売日／1988年12月17日●価格／5,500円

ボタン連打で「漕ぐ」自転車レース。コースは多彩で、上り坂では連射が遅いとなかなか進まない。天候や風といった要素も妙にリアル。ポイントを上げて良い自転車に乗り替えることもできる。なぜかパスワードを取って再開すると、順位が下がってしまうことがある。

## サイドポケット





●メーカー／ナムコ●発売日／1987年10月30日●価格／3,900円

データイーストのアーケードゲームを移植。オリジナルルールのポケットゲームと、おなじみナインボールが楽しめる。練習や対戦、ワールドチャンピオンを目指すなどモードも充実し、ビリヤードの基礎を学びたい初心者から上級者まで満足できる幅広い内容。

## 西遊記ワールド









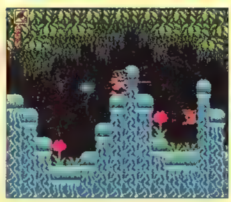
●メーカー／ジャレコ●発売日／1988年11月11日
●価格／5,500円

ウエストン制作/セガ販売のアーケードゲーム『ワンダーボーイ モンスターランド』をNMKがアレンジ移植。雰囲気や一部クリア方法に違いはあるが、かなり上手に再現されている。ただダメージを受けたときの無敵時間が短く、壁と敵に挟まれてしまうと大変。

## 西遊記ワールドII 天上界の魔神





●メーカー／ジャレコ●発売日／1990年12月7日●価格／5,600円

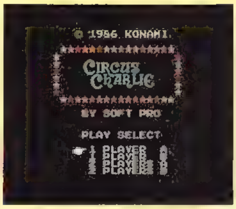
今回は完全なオリジナル。上突きや下突き、防御などアクションが豊富だが、新しく手に入る特殊攻撃がイマイチ。ザコを倒すと必ずアイテムを出すのはありがたいが、ボス戦は難しく気が抜けない。ファミコン末期に発売されたため知名度は低いが、よくできている。

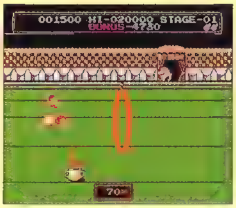
## サーカス・チャーリー










●メーカー／ソフトプロ●発売日／1986年3月4日
●価格／4,900円

コナミのアーケードゲームを移植したもの。タイミングよくジャンプしていくだけのシンプルな内容だが、グラフィックもかわいく、小さい子供や女の子に人気があった。序盤のステージはどれも簡単だが、さすがにラストの空中ブランコ面は難しい。

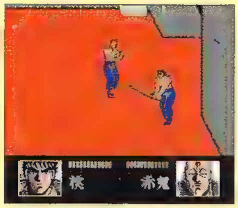
## 魁!!男塾 疾風一号生











●メーカー／バンダイ●発売日／1989年3月3日
●価格／5,800円

人気マンガのゲーム化。キャラが大きく迫力があるが、人物の区別はほとんど不可能。レベルを上げても次の面では元に戻るので、道中は防御力の高い富樫などで進みザコは無視し、ボスはJと桃を使い分けていく。おいしい所を桃が持っていくのは原作に忠実だ。

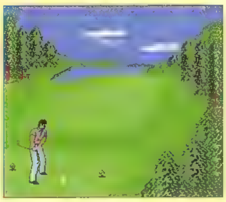
## THE GOLF '92









●メーカー／ジー・オー・ワン●発売日／1992年7月3日●価格／6,900円

ファミコン末期の発売、無名の会社、すでに出尽くしたジャンルと、よくない要素が揃ってしまったソフト。システムや登場するゴルファーに特徴はないが、デモやグラフィックのレベルは高い。ただショットのコツを掴むのが難しく、最弱になってしまうことも。

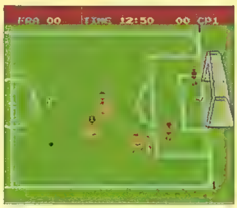
## サッカー









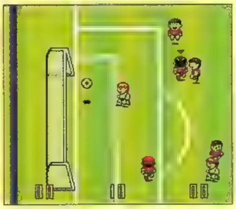
●メーカー／任天堂●発売日／1985年4月9日
●価格／4,900円

ファミコン初のサッカーゲーム。各チームの選手は6人だけで能力もまったく同じで、ドリブル&パス&シュートするだけのシンプルな内容。大きいボールはキーパーに阻止されやすく、対戦だとなかなかゴールできないが、画面外からのロングシュートで撹乱できる。

## サッカーリーグ ウィナーズカップ





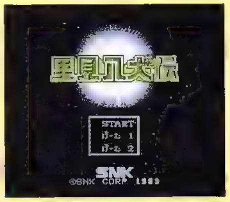


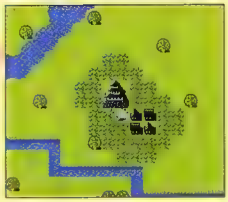
●メーカー／データイースト●発売日／1988年8月12日
●価格／5,800円

コミカルな雰囲気と操作性の良さで、遊びやすい雰囲気。ただ任天堂の『サッカー』のキャラを大きくしたような作りで、派手なアクションや戦略性、テクニックは存在しない。へたにシュートなどしなくても、ドリブルで直接ゴールに入れるほうが簡単に得点できる。

## 里見八犬伝





●メーカー／SNK●発売日／1989年1月20日●価格／5,900円

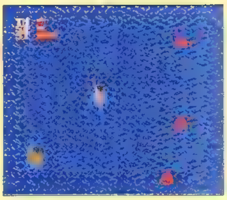
「南総里見八犬伝」が下敷き。八犬士は半分しか集まらず、残りは魔物に取り憑かれるなどして死んでしまう。パーティーを表示枠の4人に抑えるため、このような展開にしたのだろうか？　ラストダンジョンのザコは、宝箱のものよりも強い武器を持っている。

## ザ・トライアスロン









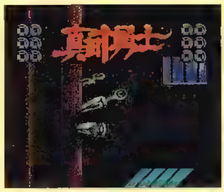
●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1988年12月16日●価格／5,600円

水泳・自転車・マラソンの3種目でタイムを競うが、水泳ではコースのいたる所に渦潮が発生し、スペシャルコースではサメまで出現。マラソンではコースに地雷があり、自転車にいたっては宇宙を走り、UFOの攻撃と隕石をかわすというトンデモな内容だ。

## 真田十勇士







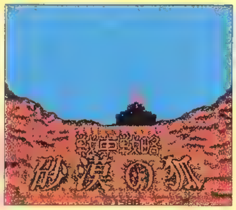


●メーカー／ケムコ●発売日／1988年6月27日
●価格／5,800円

真田幸村と猿飛佐助ら十勇士が徳川家康を倒すRPG。レベルの概念が無く『天地を喰らう』に先駆け、HP=家来の数というシステムを採用していた。敵を説得して仲間にすることができるが、各職業にそれぞれ得意・不得意な相手がおり、攻撃などにも差が出てくる。

## 砂漠の狐 戦車戦略





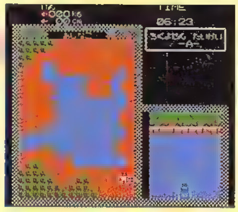

●メーカー／ケムコ●発売日／1988年4月28日
●価格／5,500円

第二次世界大戦の北アフリカが舞台のウォーSLG。ロンメル将軍となって、砂漠で戦車戦を展開する。シナリオは5つ、ユニットは全10種類と少なく、ややリアルさには乏しいが、生産の概念がなく、初期配置の戦力で戦っていく。シンプルで初心者向けの内容。

## ザ・ブラックバス





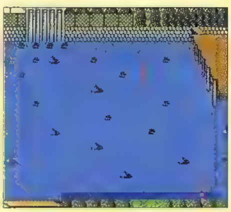
●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1987年2月6日
●価格／5,300円

パソコンからの移植で、ファミコン初の釣りゲーム。大会に参加する季節を選ぶことができるが、天候やポイントによってアタリが変わり、ルアーの特性や動かし方などの知識がないと、さっぱり釣れない。せっかくヒットしても、アクシデントで逃げられることも。

## ザ・ブラックバスII





●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1988年10月18日
●価格／5,800円

今回はどのポイントがいいかアドバイスがあり、ヒット時には魚の疲労度が表示され糸も切られにくい。またバス以外の外道を釣り上げてしまうなど、より釣りの雰囲気が味わえるようになった。18種類のルアーのどれがいいか調べるのが、攻略の第一歩。

## ザ・ブルーマリーン





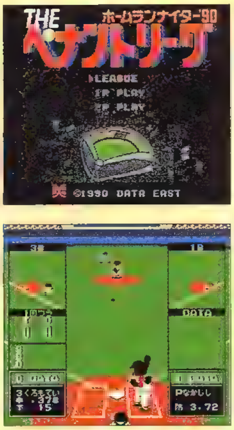




●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1991年12月27日●価格／6,300円

釣りシリーズ第3弾、今回は海が舞台のカジキ釣り。BGMやグラフィック、操作も格段に向上した。魚群も見えて簡単にヒットするが、主人公に体力がないと、大物を釣り上げることができない。まずはテクニック、パワーなどのパラメータ上げが必要になる。

## THEペナントリーグ ホームランナイター'90

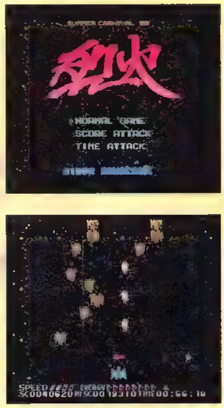




●メーカー／データイースト●発売日／1990年7月24日
●価格／6,300円

痩せ型、太めなど選手によって体型が違い、調子のいい選手は打席に立つと鼻が伸びるなどの演出がある。また「相性システム」が導入されていて、相性の悪いピッチャーだと打席で震え、逆の場合は予告ホームランに。キャラの動きもよくなり、前作より楽しめる。

## Summer Carnival '92 烈火






●メーカー／ナグザット●発売日／1992年7月17日●価格／4,980円

ファミコンの限界に挑戦したSTG。画面狭しと敵の巨大ボスが現れ、凝ったエフェクトも満載で、4面をクリアすると、さらに難易度の高い裏面（7ステージ）が始まる。発売当時は難し過ぎると評判は散々。発売本数も少なかったが、後にマニアの間で再評価された。

## ザ・マネーゲーム






●メーカー／ソフエル●発売日／1988年8月10日●価格／5,900円●付属品／株式四季報

100万円を株に投資して10億円に増やすのだが、稼いだお金で車や家など生活レベルを上げ、恋人とも親密になることが必要だ。60もの銘柄をアナリストや新聞を参考に購入していくが、あてにならず結局自分で判断。平仮名ばかりのメッセージも雰囲気が壊れる。

## ザ・マネーゲームII 「兜町の奇跡」

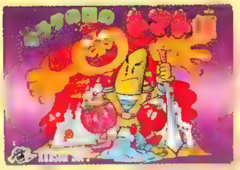




●メーカー／ソフエル●発売日／1989年12月20日●価格／5,900円

今回は2部構成のアドベンチャー仕立てで、老人の頼みで200万円の元手を1,000万円に増やしたり、ライバルより早く500万円を10億円にするなどバブリーな話ばかり。株売買も簡単になり、翌日すぐに所持金変動が分かる。色々な場所へ移動でき、生活感も出た。

## サラダの国のトマト姫











●メーカー／ハドソン●発売日／1988年5月27日
●価格／5,900円

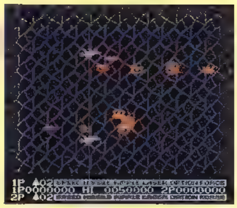
パソコンの人気アドベンチャーを移植。コマンドはキーボードの文字入力から選択式に変更され、文字も見やすい。登場人物のほとんどが擬人化された野菜や果物、戦闘がジャンケン＆あっちむいてホイとファンシーな雰囲気だが、謎解きはパソコン譲りの難しさだ。

## 沙羅曼蛇







●メーカー／コナミ●発売日／1987年9月25日
●価格／4,900円

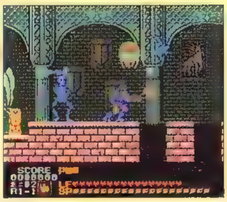
アーケードからの移植。マイナーチェンジ版の『ライフフォース』も取り入れ、パワーアップはゲージ方式に。オリジナル面など各ステージも再構成されているが、話題になったプロミネンスやボスなどもきちんと再現され、完成度は高い。半透明のカセットも印象的。

## ザ・ロード・オブ・キング







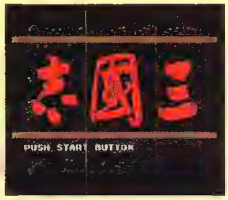
●メーカー／ジャレコ●発売日／1989年12月21日●価格／5,600円

アーケードからの移植で、よく動く大きなキャラやビジュアルシーンなどが印象的。ただ道中は敵の配置がイヤらしく、穴に落とされて死にやすい。むしろボス戦の方が簡単だ。何度も連続して攻撃するよりも、パワーゲージを溜めてからの一撃のほうが攻撃力が高い。

## 三國志










●メーカー／光栄●発売日／1988年10月30日●価格／9,800円●付属品／武将相関図

パソコンの人気歴史SLGがファミコンに。システム面の移植度は高く、一部武将の名前が平仮名で読みにくいが、人物の顔の絵も削られていない。菅野よう子のBGMも、貧弱な音源を使いこなしうまく再現されている。ただ値段は1万円近くパソコンソフト並み。

## 三国志 中原の覇者











●メーカー／ナムコ●発売日／1988年7月29日●価格／6,900円●付属品／戦略書 覇王への道

光栄のものと違い、命令書システムやアイコンで遊びやすい仕上がり。ファミコンで出たのもこちらが先だ。戦闘も簡単で、RPG風の一騎打ちもわかりやすい。ダメ武将しかいない弱小君主でも、部下の育成要素があり、初心者から上級者まで幅広い層に支持された。

## 三国志II












●メーカー／光栄●発売日／1990年11月2日●価格／11,800円●付属品／マップ

他国との同盟や新しい計略、一騎打ちが追加。画面も見やすく、シリーズ最高との呼び声も。敵武将も裏切り工作で味方にでき、忠誠度の低い呂布はプレイヤーが選べば裏切りの心配がない上、強いので部下が逃げても問題なし。ファミコン版には貂蝉イベントがない。

## 三国志II 覇王の大陸











●メーカー／ナムコ●発売日／1992年6月10日●価格／6,900円●付属品／ステッカー

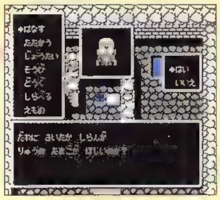
計略や戦術の種類が増加し、登場武将の数が237人と大幅に増えた。かなりマイナーな人物もおり、三国志ファンには侮れない存在だ。もちろん敵武将を引き抜くこともできる。武将はレベルがあり、経験値を貯め強くするには、常に前線で戦わせなければならない。

## サンサーラ・ナーガ







●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1990年3月23日●価格／7,500円

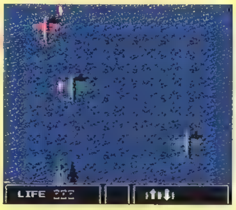
プロデュースは押井守、キャラデザインが桜玉吉のRPG。主人公ではなく、ペットの竜を育てるシステムが話題に。与える餌でパラメータが変わるが、無用な殺生をすると悪になる。序盤からバランスが厳しく、お金が増えるバグを使わないと簡単に進めない。

## サンダーバード









●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1989年9月29日
●価格／5,500円

人気番組のゲーム化。「国際救助隊」なのに、なぜかシューティングゲーム。オープニングには力が入っているが、ファミコン世代にはなじみが薄い題材のような気が…。何度死んでもやり直せるがペナルティもあり、60日以内にクリアできなければゲームオーバー。

## さんまの名探偵







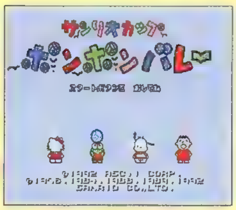


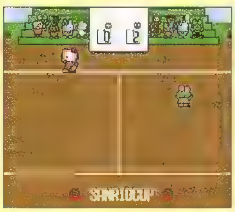
●メーカー／ナムコ●発売日／1987年4月2日●価格／4,900円

吉本芸人が多数登場する異色のアドベンチャー。人物は特徴をつかんでいて、よく似ている。殺人事件の捜査とは思えないお気楽さで、操作や推理も難しくない。途中いくつかミニゲームがあるが、横山やすしのボートレースを連射コントローラ無しで勝つのは難しい。

## サンリオカップ ポンポンバレー





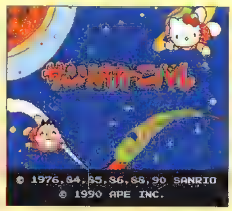




●メーカー／キャラクターソフト●発売日／1992年7月17日
●価格／3,980円●付属品／キャラカード

2対2のビーチバレー。ボールが1回地面についても大丈夫、ネットもなく相手側コートに入れるなどの変則ルールになっている。試合中「超天井サーブ」など必殺技を編み出し、それらの応酬などで飽きずに進められ、対戦スポーツゲームとしてもよくできている。

## サンリオカーニバル



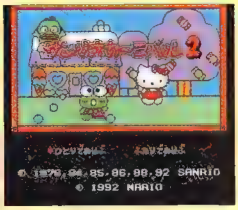



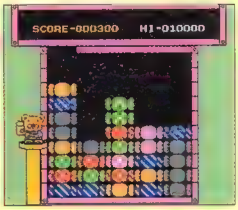



●メーカー／キャラクターソフト●発売日／1990年11月22日
●価格／3,980円●付属品／ステッカー

サンリオのキャラクターを使ったパズル。ブロックを3つ以上並べて消すルールは『コラムス』、2個1組で落ちてくるのは『ぷよぷよ』にそっくりで、四角いカラーブロックにして遊ぶとますます似てくる。意外に連鎖のからんだ対戦要素が面白く、出来がいい。

## サンリオカーニバル2



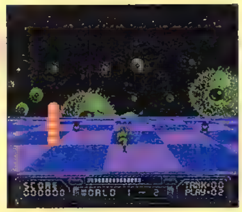

●メーカー／キャラクターソフト●発売日／1993年1月14日
●価格／3,980円

五色の飴を、ダルマ落としの要領で打ち出し、並べて消していく。時々落ちてくる爆弾を相手側に落とし合う対戦プレイが白熱。グラフィックも丁寧で、子供向けと侮れない完成度だ。システムが後にアーケードやスーパーファミコンで出た『だるま道場』に似ている。

## JJ







●メーカー／スクウェア●発売日／1987年12月7日
●価格／4,500円

ディスクで発売された『とびだせ大作戦』の続編。今回は「3Dシステム」に対応した。地上を走っているので、地面の溝はジャンプ。後半では、溝の中のジャンプ台を利用する大きな溝も登場する。柱にぶつかるとアイテムが出現、武器を入手するまで攻撃できない。

## Jリーグ ウイニングゴール







●メーカー／エレクトロニック・アーツ・ビクター●発売日／1994年5月27日
●価格／7,980円

ファミコン末期の'94年に発売されたソフトのひとつで、Jリーガーが実名で登場する。ボールが速くパスの精度も低いので、相手ゴールへひたすらドリブルするのが効果的。さらにドリブル中の選手はキープ力が高く、スライディングしてもなかなかボールを奪えない。

## Jリーグ ファイティングサッカー THE KING OF ACE STRIKERS





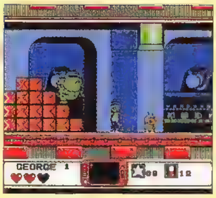

●メーカー／アイ・ジー・エス●発売日／1993年6月19日●価格／7,900円

Jリーグ監修ですべて実名。このころは10チームしかなかったが、さらに2つオリジナルチームを作ることができ、トレードも可能だ。ただ選手の動きが遅く、ドリブルはほとんど前に進まない。パス回しが基本の戦いになるが、ボールもスローでスピード感に乏しい。

## ジェットソン





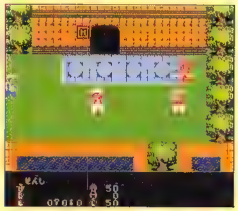
●メーカー／タイトー●発売日／1993年4月23日●価格／6,800円

ハンナ・バーベラ作品の中では「チキチキマシン猛レース」「フリントストーン」に比べ日本での知名度が低いが、ゲームの出来はなかなか。動きも雰囲気が出ている。重力の反転や、強制スクロール面では武器である箱が逆に障害物になるなど、奇抜なギミックが満載。

## シェラザード アラビアンドリーム







●メーカー／カルチャーブレーン●発売日／1987年9月3日●価格／5,500円

アラビア風の世界観が印象的なRPG。戦闘はアクションとコマンド式が混在し、陣形や敵との交渉といった要素がある。魔法も仲間の組み合わせや期間限定のものなどユニーク。ただ序盤からマップが広く敵も強い。少しでも位置がズレると出現しないラスボスには困る。

## ジーキル博士の彷魔が刻





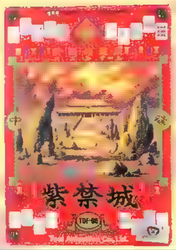




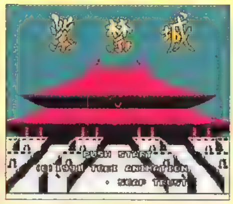

●メーカー／東宝●発売日／1988年4月8日●価格／5,300円

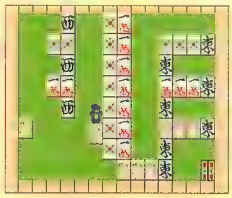
小説「ジーキル博士とハイド氏」がモチーフだが、ジーキルは町の人の嫌がらせでストレスが溜まり、ハイドに変身。モンスターを倒して元に戻る。悪の心のままだとゲームオーバーだが、最終面ではハイドで悪の心の元凶を倒さねばベストエンディングにならない。

## 紫禁城







●メーカー／東映動画●発売日／1991年4月26日●価格／5,300円

パソコンから移植されたパズル。麻雀牌を動かして、ゴールまで道を作るルールが、少し『落っことしパズル とんじゃん!?』に似ているが、面構成にも工夫が見られ、失敗しても5手までなら何度でも戻れる親切な設定。じっくり考えて遊べる。

## 時空勇伝 デビアス









●メーカー／ナムコ●発売日／1987年11月27日●価格／4,900円●付属品／アーロン盤

オーソドックスなアクションRPGだが、夜になると魔物が出るので、買い物や情報収集は昼しかできない。詰まったときは神様にヒントを聞けるが、これには付属のアーロン盤が必要となる。中古でカセットだけ入手してしまうと、クリア不能になりかねない。

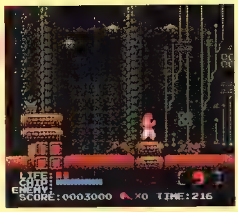
## 地獄極楽丸












●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1990年12月21日●価格／6,200円

近未来の世界を舞台に、歌舞伎役者風の主人公が髪の毛を振り回して戦う異色アクション。アイテム攻撃や特殊な床へのぶら下がりなどもあるが、あまり活かされず、低い難易度もやや物足りない。タイトルは主人公の名前と思いきや、彼の本名は「ボビー矢野」。

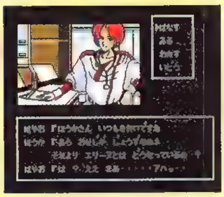
## ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター











●メーカー／キングレコード●発売日／1989年3月17日●価格／5,900円

エニックスのパソコンゲームを移植。一部パソコン版にない『ドラクエ』のBGMがかかるが、キングレコードがこの音楽CDを出しているのと関係がありそうだ。グラフィックは頑張っているが、暴力シーンやアダルトな描写が削られ、シナリオや進め方も少し違う。

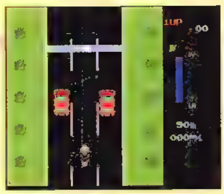
## ジッピーレース











●メーカー／アイレム●発売日／1985年7月18日●価格／4,500円

アーケードから移植のレースゲーム。タイムは関係なく、完走すればOKだが、燃料が大事で、回復アイテムの場所を覚えないと先に進めない。1周するたびにバイクの排気量は上がり、スピードが出るので燃料切れの前にゴールできるが、逆に操作が難しくなる。

## シティ コネクション











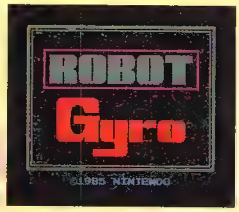

●メーカー／ジャレコ●発売日／1985年9月27日
●価格／4,900円

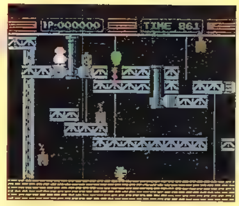
アーケードからの移植で、女の子「クラリス」が、愛車で恋人探しに世界を周る。軽快なBGMと簡単なルール、道路のパターンが豊富で背景も特徴が出ている。隠れキャラも多く、ジャンプ中のターン、左右にオイルショットを打つなどテクニックも満載。

## ジャイロ






●メーカー／任天堂●発売日／1985年8月13日
●価格／5,800円●付属品／ジャイロ

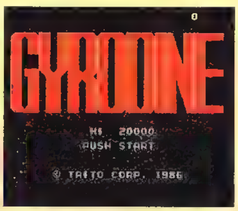
ロボット用ソフト第2弾。横井軍平が光線銃システムを応用して作ったもので、画面の走査線を読み取って動く。ロボットとの連携プレイで遊ぶのだが、メカの動きを楽しむオモチャのイメージが強く、なかなかうまく操れない。田中宏和が作曲を担当している。

## ジャイロダイン












●メーカー／タイトー●発売日／1986年3月13日
●価格／4,900円●付属品／ファミコイン

アーケードからの移植。ボタン同時押しのミサイルは便利だが、単発で敵を撃ち落としきれない。BGMがなく、助ける捕虜が灰色のドットなど画面もシンプル。隠れキャラが人魚やフラミンゴなど多様だが、機銃で撃ち殺さないとボーナスにならず残酷。

## ジャウスト







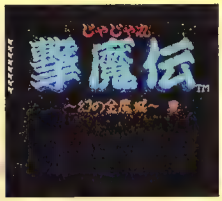


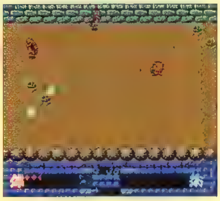


●メーカー／HAL研究所●発売日／1987年10月30日
●価格／3,900円

アタリのアーケードゲームを移植。『バルーンファイト』に似た印象を受けるが、知名度が低いだけで、実はこちらが本家。ただ高速で動き回るダチョウはコントロールが難しく、任天堂側のアレンジは正解だという意見も…。忠実な移植だが、古い印象も拭えない。

## じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城

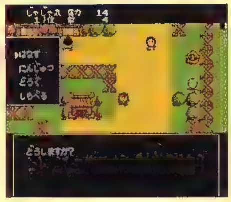
●メーカー／ジャレコ●発売日／1990年5月29日●価格／5,900円

『じゃじゃ丸』シリーズの第4弾。今回はアクションRPGだが、マップが極端に狭く、ザコキャラ・ラストのボスも攻略の必要がないほど簡単。4～5時間程度のプレイで終了するボリュームだ。攻撃は剣ではなく鎖分銅だが「盾」という忍者らしくない防具も出てくる。

## じゃじゃ丸忍法帳



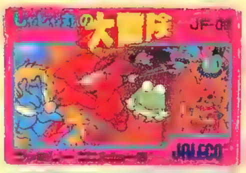




●メーカー／ジャレコ●発売日／1989年3月28日●価格／5,800円

シリーズの第3弾。アクション路線からコマンド式RPGになった。じゃじゃ丸は攻撃、さくら姫は援護と役割分担がはっきり分かれ、バランスもいい。3章すべてクリアすると四章が出現するが、一章から順にプレイしないと装備が弱くて苦労することになる。

## じゃじゃ丸の大冒険







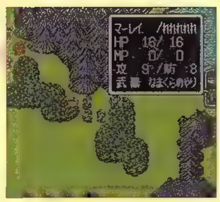

●メーカー／ジャレコ●発売日／1986年8月22日●価格／4,900円

シリーズ第2弾。前回で助けたさくら姫が、実はニセモノだったという物凄いプロローグではじまる。前作が横スクロールアクションになっただけのような内容だが、操作感は引き継いでおり、同じようにプレイできる。ステージも豊富で楽しめる。

## ジャストブリード








●メーカー／エニックス●発売日／1992年12月15日●価格／9,700円

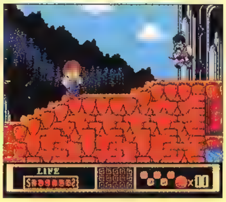
キャラデザインに高田裕三、シナリオにカーツ佐藤、音楽に田中公平、開発はランダムハウスと豪華スタッフによるシミュレーションRPG。メッセージに漢字が多く使われ、個別に行動する仲間など技術力は高い。ただ開発に4年を費やし、発売は市場の終息期だった。

## ジャッキーチェン







●メーカー／ハドソン●発売日／1991年1月25日●価格／5,800円

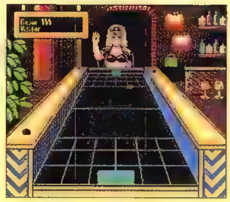
映画のゲーム化ではなく完全なオリジナルストーリー。キャラのジャッキーらしさは十分だが、そのサイズのせいですぐダメージを受けてしまう。回復アイテムも頻繁に出現するが間に合わず、パターン攻略が必要になる。なお同時期にPCエンジン版も出ている。

## シャッフルパック・カフェ







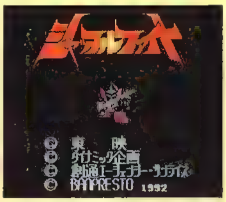
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1990年10月21日●価格／6,200円

エアホッケーのような内容。8人のエイリアンから対戦相手を選ぶが、パックをワープさせるなど特殊攻撃を持っている強敵ばかりだ。オプションでパドルの大きさやパックのスピードを変更できるが、一番簡単な設定でもかなりの反射神経が要求される。

## シャッフルファイト










●メーカー／バンプレスト●発売日／1992年10月9日●価格／7,600円

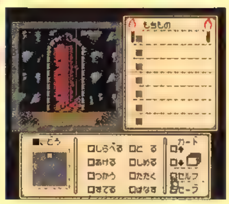
すごろく式の陣取りゲーム。「光速電神アルベガス」「未来ロボダルタニアス」「無敵ロボトライダーG7」など『スパロボ』ではお目にかかれないようなマイナーメカが登場し、コアなアニメファンに評価が高い。ただカードのバランスが悪く、運任せな部分も目立つ。

## シャドウゲイト







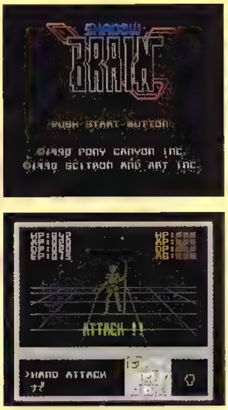



●メーカー／ケムコ●発売日／1989年3月31日●価格／6,200円

“ケムコ即死アドベンチャー”とも呼ばれるシリーズの第2弾。元は海外のパソコンゲームで、ストーリーよりクリア手順に重点が置かれ、少しでも間違えると死が待っている。死亡パターンが豊富で、ナイフを選択して「セルフコマンド」で自殺までできてしまう。

## シャドウブレイン





●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1991年3月21日●価格／9,800円●付属品／ビデオ

3Dダンジョンを中心に展開するRPG。近未来の退廃的なムードとゲームバランスはなかなか。付属ビデオのストーリー紹介を見ておけば、すんなりこのゲームの世界に入り込める。ただアルフィーの高見沢が作曲したテーマ曲は、ゲーム中には使用されていない。

## じゃりン子チエ ばくだん娘の幸せさがし





●メーカー／コナミ●発売日／1988年7月15日●価格／5,800円

人気マンガのゲーム化。会話はフキダシで表現され、セリフ回しやグラフィックも原作をうまく取り込んでいる。チエとコテツ、テツの3人のエピソードが用意されているが、第三章のパチンコや花札勝負になかなか勝てなくて、進めなくなってしまう人も多い。

## シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件





●メーカー／トーワチキ●発売日／1986年12月11日●価格／5,000円

アドベンチャーと思いきや、実はアクション。飛び蹴りで聞き込みを行い、町中の人を倒しお金を貯める。お金がないと、移動はもちろん、ワトソンも相手にしてくれない。推理要素は皆無で、ボスへの扉に入るのにコントローラⅡを使う理不尽な謎解きがある程度。

## 雀豪

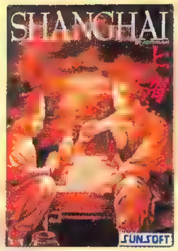




●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1990年8月30日●価格／6,700円

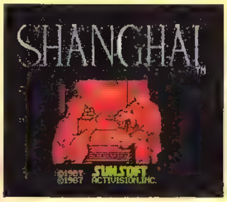
4人分の牌を表示するには画面が狭かったのか、上・下家の手牌を2列にするという強引なレイアウト。対戦後に勝率やトータル点数、打ち方の癖を記録でき、最大16人のプレイヤーを登録できる。ただルール解説や練習モードがないので、あまり初心者向けではない。

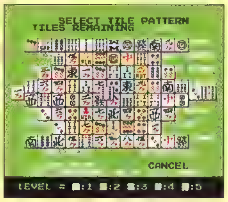
## 上海









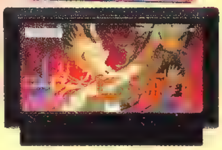




●メーカー／サンソフト●発売日／1987年12月4日●価格／5,300円

パソコンから移植された人気パズル。牌が立体的でなく、真上から見た状態で高さに応じて色分けし積み上げた状態を表現している。ただ死角になる部分がないので、かえって遊びやすい効果もあった。制限時間を無くし、ゆっくり考えることもできる。

## 上海II










●メーカー／サンソフト●発売日／1990年8月24日●価格／5,500円

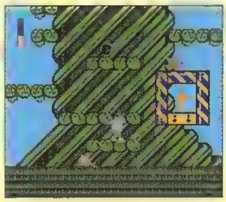
他機種と同じように麻雀牌が立体的でリアルに表現され、画面が格段に見やすくなるなど、前作からかなり改良されている。タイトル画面からすぐにプレイモード選択画面に飛べるようになり、BGMも場面やステージに合わせたものが用意された。

## ジャンピン・キッド ジャックと豆の木ものがたり





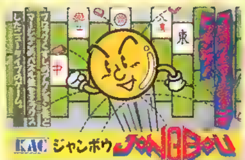


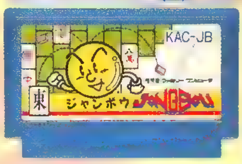



●メーカー／アスミック●発売日／1990年12月19日●価格／5,800円

童話「ジャックと豆の木」がモチーフのアクション。単純な操作と体力制で簡単そうだが、一度攻撃を受ければ攻撃とジャンプ力が最弱までダウンする。後半面でミスすると、敵の猛攻についていけない。タイトルのわりにジャンプ力も弱く、足場を踏み外しがち。

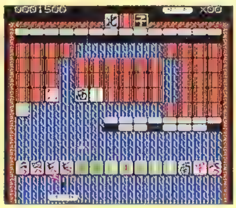
## ジャンボウ







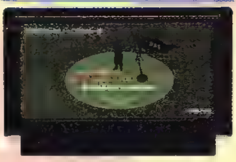


●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1987年7月18日●価格／4,980円

アーケードからの移植でブロック崩しに麻雀の要素を加えたような内容。落ちてくる牌で役を作るが、思ったようなものが出てこない。流局でもアウトなので、ボールと牌のどちらを取るべきか迷うことも。『アルカノイド』のコントローラに対応している。

## ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル








●メーカー／HAL研究所●発売日／1988年2月1日
●価格／5,600円

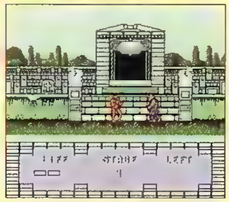
パソコンからの移植で、ショットは他のソフトのようなパワーゲージではなく、ゴルファーの動きを見てスイングボタンを押すユニークなもの。世界のジャンボからアドバイスを受けられるが「ラフにはいったらアイアンをつかおう」など参考にならないものばかり。

## 獣王記







●メーカー／アスミック●発売日／1990年7月20日●価格／5,900円

アーケードからの移植。メガドライブやPCエンジンでも発売されているが、フェニックスやライオン、サメなど主人公の変身できる動物のバリエーションが増え、3つのオリジナルステージが追加されている。ただキャラクタが小さく、迫力はなくなってしまった。

## じゅうべえくえすと











●メーカー／ナムコ●発売日／1991年1月4日●価格／7,800円●付属品／特製マップ・カード（24枚）

戦国時代が舞台の和風RPG。『桃太郎伝説』も真っ青なハチャメチャストーリーが展開する。開発は『貝獣物語』のバースデイで、システムを流用しているが、特技を持った人物の協力でシナリオが進む「すけっと」も盛り込み、単なる焼き直しにとどまらない。

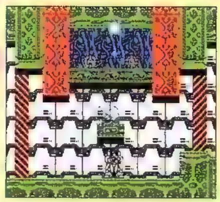
## 重力装甲メタルストーム







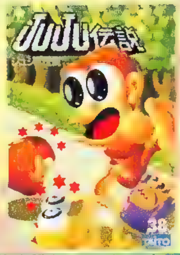


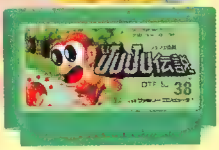


●メーカー／アイレム●発売日／1992年4月24日●価格／6,500円

天井も歩ける「重力反転システム」が特徴のアクション。アニメ調のグラフィックもいい。敵の配置や仕掛けは一筋縄ではいかないが、上下の逆転を使いこなせば、理不尽な攻撃もなく攻略を楽しめる。難易度の高い2周目も挑戦しがいがある。制作はタムテックス。

## JuJu伝説








●メーカー／タイトー●発売日／1991年7月19日●価格／6,800円

制作はディスコ。メガドライブ版同様、アーケードをかなり忠実に移植している。恋人をさらわれ魔法で猿に変えられてしまうが、スタート時「(クリアしないと)いっしょうサルのままだぞ!」と脅かされるのがおかしい。少しずつ敵を倒し進んでいくのがコツ。

## シュワルツェネッガー プレデター









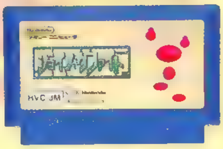



●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1988年3月10日●価格／5,500円

映画のゲーム化。強制スクロール面はキャラが大きく動きづらいが、弾数無限で、画面内すべての敵にダメージを与える武器があり、これを取ることができれば楽勝。アイテムは自分から逃げるように動くので、取りやすいように敵をひきつけて倒すのが秘訣だ。

## ジョイメカファイト








●メーカー／任天堂●発売日／1993年5月21日●価格／4,900円

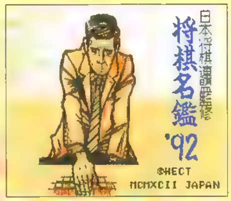
スーパーファミコンで『ストII'ターボ』が発売される直前に登場した対戦格闘ゲーム。体を丸いパーツに分けて表現しているが、動きは滑らか。対戦の駆け引きに弱いところもあるが、コンピュータ戦のキャラは個性的で、必殺技もユニーク。隠し技を探すのも面白い。

## 将棋名鑑'92









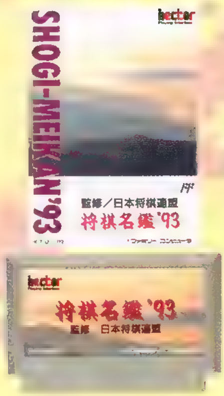




●メーカー／ヘクト●発売日／1992年1月30日●価格／6,800円

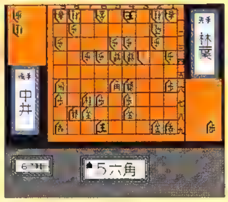
プロ棋士たちの手筋が学べるデータベースソフト。90年度の7大タイトルや公式戦話題局など93局を収録、羽生VS谷川の名人戦も観戦できる。一手ごとに自動·手動送りが選べ、対局中は早送り·巻き戻しが自由。重要な指し手を解説してくれる棋力判定機能もある。

## 将棋名鑑'93







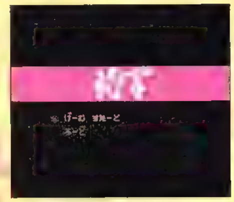


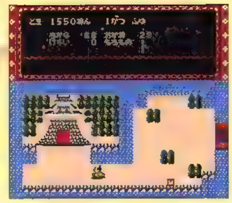

●メーカー／ヘクト●発売日／1992年12月4日●価格／6,800円

91年度の全95局を収録した、将棋のデータベースソフト。タイトル戦、公式戦話題局、古典譜や駒落戦、女流戦上位戦を観戦することが可能。当時話題になった林葉直子の名人戦も入っている。記録判定に加え、将棋に関する4択クイズ出題モードも。

## 将軍



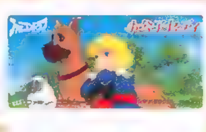


●メーカー／ヘクト●発売日／1988年5月27日●価格／5,800円

MSXから移植のRPG。町娘や漁師、農民など40人の登場人物から主人公を選び、家来を20人集めて将軍になる。相手を家来にするにも喧嘩や買収など方法はさまざま。自由度が高く、農民から金を奪うことはおろか、家来に闘いを挑むことまでできる。

## 小公子セディ






●メーカー／フジテレビ●発売日／1988年12月24日
●価格／5,900円

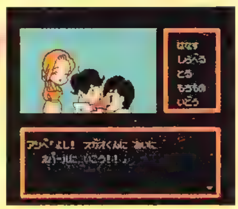
アニメのゲーム化だが、発売は番組終了後。街の争いを仲裁したり、悪霊と戦うなど原作無視の展開をみせる。「フルート」「甘える」「肩をもむ」などのコマンドやお金をせびる母親、家庭教師とのクイズ、武器屋にロトの剣があるなどフザケ過ぎな内容だ。

## 少年アシベ ネパール大冒険の巻










●メーカー／タカラ●発売日／1991年11月15日
●価格／6,980円

人気漫画が原作のアドベンチャー。ゲーム用のオリジナルストーリーだが、グラフィックは丁寧で原作に忠実だ。コマンドは5つのみとシンプルで、1時間程度でクリアできるくらいのボリューム。詰まるようなところもなく、コミックを読む感覚に近い。

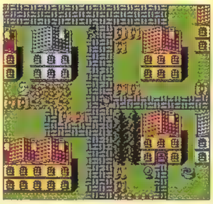
## シルヴァ・サーガ











●メーカー／セタ●発売日／1992年7月24日●価格／7,800円

発売メーカーは違うが『ミネルバトンサーガ』の続編といえるタイトル。戦闘はオーソドックスなコマンド選択式になったが、傭兵のシステムは健在。シナリオの展開に合わせパーティーメンバーも変化していくが、印象に残るイベントが少なく盛り上がりに欠ける。

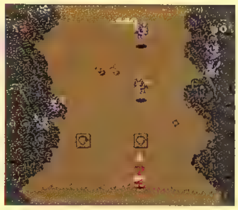
## 新人類









●メーカー／リコーエレメックス●発売日／1987年2月10日
●価格／4,900円

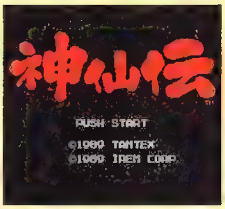
ジャンプアクションの要素が強いシューティング。敵より落ちたら死んでしまう亀裂や池が厄介だ。アイテムで「長州力」に変身することができるが、こちらよりも空を飛べる羽の方が便利。移動速度が上がりすぎたら、わざとパワーダウンすることも必要となる。

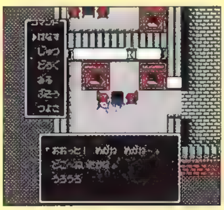
## 神仙伝









●メーカー／アイレム●発売日／1989年12月15日
●価格／6,300円

中国風の世界を冒険するRPG。戦闘に緊張感を持たせるため、体力に応じダメージが変化するシステムになっているが、あっけなく死んでしまうことも多く、特にボス戦は気が抜けない。クリア後の隠しダンジョンの「魔界」は、ラスボスがうろつく恐ろしい場所だ。

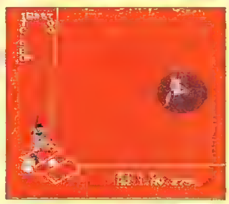
## 新燃えろ!!プロ野球









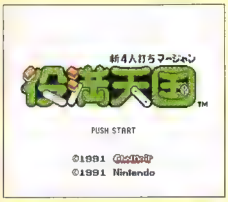


●メーカー／ジャレコ●発売日／1989年7月13日●価格／6,300円

タイトルに「新」とあるが、『〜'88決定版』の続編にあたる。前作から基本システムを受け継いでいるが、バッティング画面が他の野球ゲームにはない斜め上から見下ろしたような視点になっている。ただ見づらく不評だったため、このソフトでしか使われなかった。

## 新4人打ちマージャン 役満天国



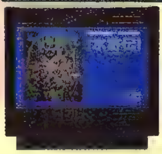
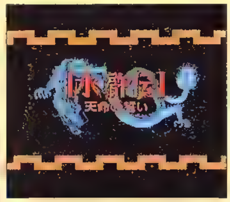


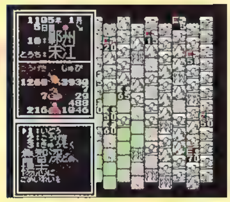
●メーカー／任天堂●発売日／1991年6月28日●価格／6,500円

本格的な4人打ち麻雀。ワールドモードはお金がすべて。ないと参加できず、途中でリセットしても負けとみなされお金を取られる。21人の雀士の打ち筋はしっかりしており、多彩なルール設定も楽しめる。役満を上がると神経衰弱風の隠しゲームがプレイ可能。

## 「水滸伝」天命の誓い





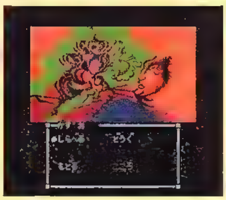
●メーカー／光栄●発売日／1990年6月25日●価格／11,800円●付属品／マップ

中国の四大奇書の一つ「水滸伝」を題材にしたシミュレーション。序盤は同社の歴史シリーズの中でも1、2を争うほど難しい。妖術などコツをつかめば多少楽になるが、中国統一はなかなか難しい。史実どおり金が攻めてきてゲームオーバー、という展開になりがち。

## スウィートホーム





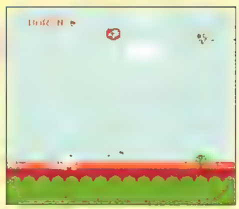
●メーカー／カプコン●発売日／1989年12月15日●価格／6,500円

伊丹十三監督のホラー映画をゲーム化。呪われた屋敷から脱出するRPG。各人物は特技を持っていて、1人でも死ねばその分展開が苦しくなり、クリア不能になることも。アイテムが無くなった時の不安感は、映画より怖い。生き残った人数で、エンディングが変わる。

## スカイキッド





●メーカー／ナムコ●発売日／1986年8月22日●価格／3,900円

アーケードからの移植で、左に進む珍しいSTG。2人同時で遊ぶと爆弾は2つになるが、ターゲットは1つ。仲間を撃つことも可能で、殺し合いに発展することも。墜落しかけても連打で復帰可能、無敵時間のある宙返りの連続で、ほとんど死なずに遊べるようになる。

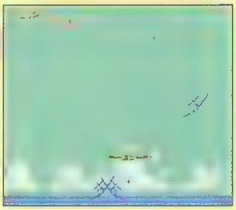
## スカイデストロイヤー









●メーカー／タイトー●発売日／1985年11月14日
●価格／4,500円

この当時はまだ珍しかった3Dシューティング。舞台は第二次大戦で、零戦に乗って戦闘機や軍艦を撃破していく。動きや操作性は悪くないが、展開がやや単調。昼から夜へ場面は変わっていくが、空を飛ぶだけ。巨大要塞までたどり着くより先に、途中で飽きてしまう。

## スクウェアのトム・ソーヤ












●メーカー／スクウェア●発売日／1989年11月30日●価格／6,500円

マーク・トゥエインの小説が原作のRPG。武器屋が存在せず、戦うたびにステータスが上がる『FFⅡ』に似たシステム。サブゲームには、原作にちなんだ墓の掘り起こしもある。HPを1にする「いのちとり」とゲームをリセットする「ふこうむし」は最悪の敵だ。

## スクーン













●メーカー／アイレム●発売日／1986年6月26日
●価格／4,900円

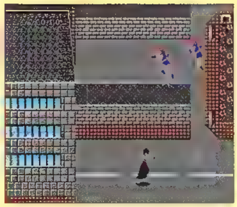
海中を進むシューティング。海底ドームから開放した人は、すぐ救出しないと鮫の餌になってしまう。ステージ最初に出てくるナマコなど、あちこちに1UPアイテムが隠されている。最終ボスの人魚を倒せば1万点、逃がすとプレゼントキャンペーン用メッセージが出る。

## スケバン刑事Ⅲ







●メーカー／東映動画●発売日／1988年1月22日
●価格／5,300円

テレビシリーズの浅香唯主演「～少女忍法帖伝奇」をゲーム化。能力の違う風間3姉妹だが、一定時間無敵になれる術が使える唯と結花が強い。序盤で最高レベルまで上げると攻略が楽になるが、詰まった時には前ステージに戻ると問題が解決する場合が多い。

## すごろクエスト ダイスの戦士たち



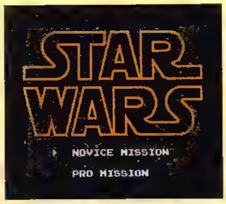


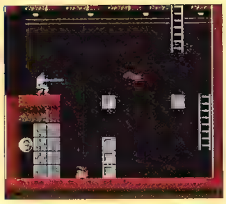

●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1991年6月28日●価格／6,500円

名前そのままの内容で、5分も遊べばルールが理解できるお手軽さ。4人のキャラを育てていくのに時間はかかるが、マップイベントも戦闘も面白く退屈しない。ダイスマン5号の特殊効果「経験値が倍になる」は重なって出るので、1回の戦闘で出せれば4倍おいしい。

## スターウォーズ



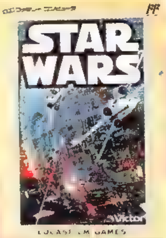




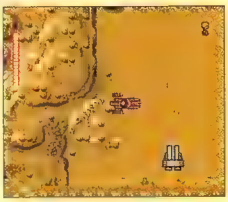
●メーカー／ナムコ●発売日／1987年12月4日●価格／4,900円

大ヒットSF映画をファミコン化。原作に沿った内容で、BGMやライトセーバーの効果音などもうまく再現されている。ただサソリ(シャーク)ベイダーといったオリジナルキャラが雰囲気ブチ壊し。フォースが使える3Dシューティング面も、爽快感に乏しい。

## スター・ウォーズ







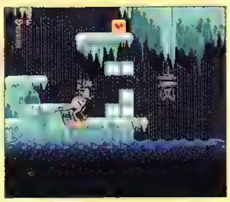
●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1991年11月15日●価格／6,700円

制作にルーカスフィルムが関わっており、デモのグラフィックには力が入っている。6人の仲間を使い分けていくアクション部分は、ダメージ後の無敵時間が短く、一撃喰らうとそのまま即死することも。序盤から難しいジャンプを要求される地形が多い。

## スター・ウォーズ 帝国の逆襲







●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1993年3月12日●価格／7,900円

前作に続く映画のゲーム化。ファミコン末期の発売のため本数が少ないが、デモ画面には迫力があり、ファンにオススメだ。受けるダメージも少なく、キャラの動きもスムーズになったが、逆に速すぎるので制御が難しい。1面から広大なマップなのも相変わらずだ。

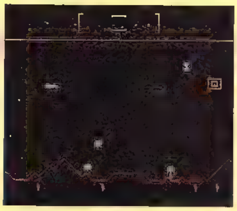
## スター・ゲート







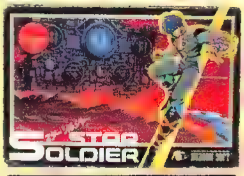


●メーカー／HAL研究所●発売日／1987年9月24日
●価格／3,900円

ウィリアムズのアーケードゲームを移植。シンプルで古臭い印象だが、ファミコンでは珍しいワイヤーフレーム表現は新鮮。しかしなぜかBGMは『ミリピード』や『ジャウスト』と同じ。面クリアの音楽は『マイクタイソン・パンチアウト』のものが流用されている。

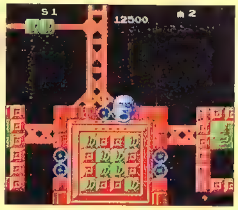
## スターソルジャー










●メーカー／ハドソン●発売日／1986年6月13日
●価格／4,900円

第2回夏の全国キャラバン公式ソフト。シューティングとして完成度も高く、5方向連射は爽快。「隠しキャラ」も多く、その出現方法や裏面が話題になった。当時はファミコンブーム絶頂期で、高橋・毛利名人が対決する映画まで作られる加熱ぶりだった。

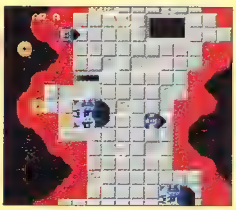
## スターフォース









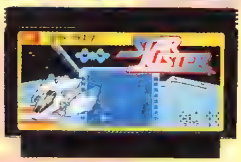



●メーカー／ハドソン●発売日／1985年6月25日
●価格／4,900円

テクモ(テーカン)のアーケードゲームを移植した、第1回夏の全国キャラバン公式ソフト。再現度はなかなか高いが、ジムダ・ステギを10個連続破壊で8万点ボーナス、エリアターゲットの動きが逆、後半エリアの地上絵が違うなど、細かい相違点もある。

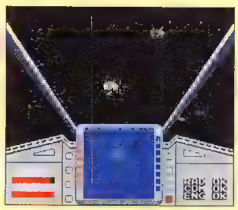
## スターラスター









●メーカー／ナムコ●発売日／1985年12月6日
●価格／4,900円

「早すぎた名作」といわれる3Dシューティング。宇宙空間で戦っている気分になるシチュエーションは良いが、戦略性が高くレーダーの見方を理解しなくてはいけない。惑星の初期配置はリセットを押すたび変わり、攻略しやすいマップが出るまで繰り返すのがコツ。

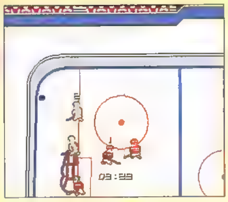
## スティックハンター









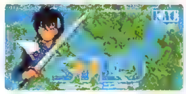


●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1987年12月18日●価格／5,500円

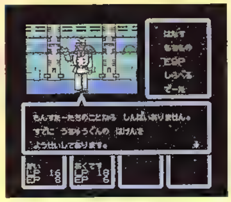
画面が左右にスクロールするタイプのホッケー。パックのスピードが遅く、ファウルを取られることも多い。得点を入れるとチアガールの応援でインターバルが入るが、これも逆に試合のテンポを崩してしまっている。カセットでは数少ないアイスホッケーだけに残念。

## ステッド 遺跡惑星の野望





●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1990年7月27日●価格／5,900円

SFRPG。序盤からザコが手強く、なかには中ボスより強いものや、魔法を忘れさせる特殊攻撃を使う敵まで出現する。仲間のロボットも回復手段が最初の町にしかないので戻る羽目に。武器に弾数制限があるので、アイテム欄は予備の弾でいっぱいになってしまう。

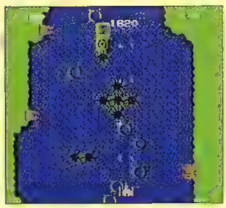
## 頭脳戦艦ガル











●メーカー／デービーソフト●発売日／1985年12月14日
●価格／4,900円

どう見てもシューティングだが「スクロールRPG」というよくわからないジャンル。地底・宇宙・コアなどの面を何周もして、パーツを100個集めるとクリアとなる。ただしエンディングは文字だけ。隠れキャラには、撃つと集めたパーツを没収する酷いものもいる。

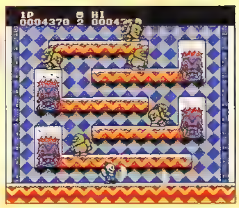
## スノーブラザーズ









●メーカー／東亜プラン●発売日／1991年12月6日
●価格／6,500円

アーケードからの移植。グラフィックはさすがに劣るものの、なかなか再現度は高い。凝ったオープニングデモが追加、タイムアタックモードも用意されている。ただ出荷本数が少なく、入手困難。メガドライブ版も発売されているが、こちらもプレミア化している。

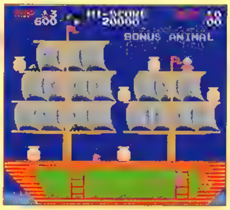
## スーパーアラビアン










●メーカー／サンソフト●発売日／1985年7月25日
●価格／4,500円

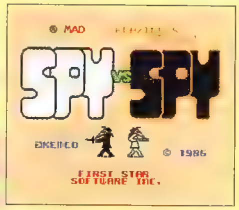
固定画面のアクション。アルファベットの付いた壷を順番に取り「ANIMAL」など単語を完成させると高得点となる。3面の空飛ぶじゅうたんが高速で乗りにくい。同時期に『スーパーマリオ』が発売されているが、品薄で仕方なくこちらを買った人も少なくなかった。

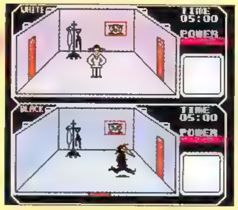
## スパイvsスパイ










●メーカー／ケムコ●発売日／1986年4月26日
●価格／4,900円

基本はやはり駆け引きの熱い対戦。仕掛けた罠で相手をハメるのが楽しい。ただ広いマップでは、自分で引っかかってしまうことも。ジンテンドウが開発に成功した新型ディスクシステムの設計図を盗むユニークな設定で、タイトルは「スパイアンドスパイ」と読む。

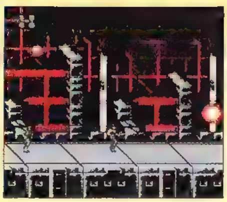
## SUPER 魂斗羅(コントラ)











●メーカー／コナミ●発売日／1990年2月2日●価格／5,800円●付属品／キャラカード

アーケードからの移植で『魂斗羅』の続編。オリジナルをかなり忠実に再現しており、特殊チップを搭載し響くようなサウンドが鳴る。3D面がなくなり、縦スクロール面が追加されているが、今回も難易度は高く、裏技を駆使しないとクリアするのはなかなかつらい。

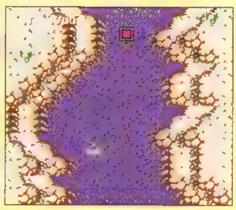
## スーパースターフォース 時空暦の秘密









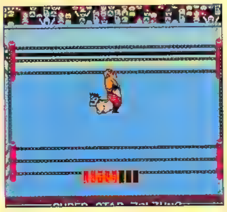



●メーカー／テクモ●発売日／1986年11月11日
●価格／5,300円

『スターフォース』にアクションアドベンチャーをミックスした、ファミコンオリジナルの続編。買い物によるパワーアップや、マルチエンディングなどの要素を追加、しかし攻略本がないとクリアできない難解さで、シューティング部分がお金稼ぎと移動手段でしかない。

## SUPER STAR プロレスリング



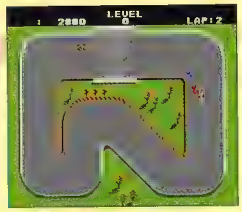



●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1989年12月9日
●価格／5,900円

キャラクターは実在する12人のレスラーがモチーフ。名前も猪木→イノチ、馬場→アッポーなどいいモジリ具合だ。技も選択できるが、ブッチャーの代名詞「地獄突き」がないのは残念。技のパワーゲージは簡単に最大パワーを目押しでき、序盤から大技が連発可能だ。

## スーパースプリント



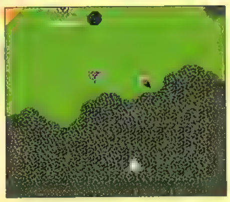




●メーカー／アルトロン●発売日／1991年8月3日
●価格／6,500円

真上から見下ろす視点のレースゲーム。車をチューンナップしていくが、序盤にスピードを上げ過ぎるとコーナーを曲がりきれなくなる。まずはハンドル操作のレベルから上げていくと良い。全コースを何周もしていると路面に突起物が現れて、突然難しくなる。

## スーパーゼビウス ガンプの謎



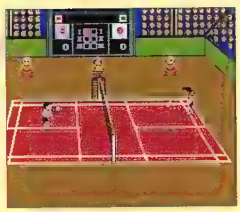



●メーカー／ナムコ●発売日／1986年9月19日●価格／4,900円

『ゼビウス』の続編。バキュラさえ破壊してしまう「スーパーザッパー」などのパワーアップアイテムが登場する。ただ謎を解かないと次のステージに進めないようになっており、条件は序盤こそ簡単だが、ノーヒントなので後半に行くと詰まりやすい。

## スーパーダイナミックス バドミントン



●メーカー／バップ●発売日／1988年8月26日
●価格／4,900円

バドミントンが題材の珍しいゲーム。シャトルの動きに慣れるまで、まともに試合にならないが、だんだん打ち返せるようになってくると面白くなる。さらにスマッシュや緩い球で翻弄するといった、バドミントン独特の緩急の駆け引きがうまく表現されている。

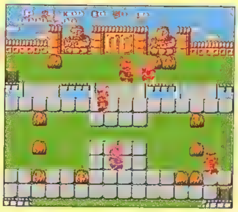
## スーパーチャイニーズ











●メーカー／ナムコ●発売日／1986年6月20日
●価格／3,900円

データイーストのアーケードゲーム『チャイニーズヒーロー』をアレンジ移植。2人同時プレイも可能。ワープゾーンは使わず、序盤から各面のボーナスや隠しアイテムを集めておかないと後半で苦しくなる。出現の条件や効果を知っておくことがクリアへの第一歩だ。

## スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド












●メーカー／カルチャーブレーン●発売日／1989年5月26日
●価格／5,900円

『スーパーチャイニーズ』続編にあたるアクションRPG。戦闘の難易度が選択でき、ボス戦はコマンドバトル。途中からでも2Pが参加できる。版権もカルチャーブレーンに替わり、内容もずいぶん子供向けに。ミニゲーム集の「運動会モード」も追加されている。

## スーパーチャイニーズ3












●メーカー／カルチャーブレーン●発売日／1991年3月1日
●価格／6,300円

キャラデザインが大幅に変わり、中華とSFがごっちゃになった世界が展開する。シナリオもより低年齢向けのドタバタ活劇が中心で、戦闘のアクションは、難敵の登場でややレベルアップ。おまけのアスレチックは種目が追加され、パーティゲーム並の充実度だ。

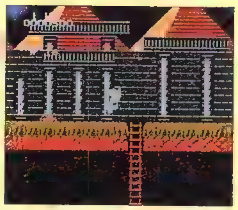
## スーパーピットフォール











●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1986年9月5日
●価格／5,500円

パソコンから移植された洞窟探検アクション。主人公はどう見ても「マリオ」。難易度は高く、アイテムはジャンプ位置が少しでもズレると出現しない。マップの先もほとんどわからず、いきなり死んでしまうことが多い。武器のピストルも弾数に制限がある。

## スーパー・ピンボール



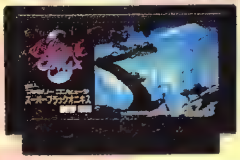


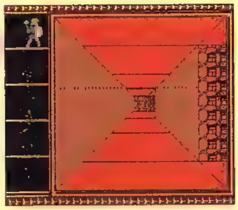



●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●発売日／1988年8月23日
●価格／5,800円

タイトルにパチ夫くんと麻雀牌が出てくるので面食らってしまうが、スロットマシンやブロックくずしなどのギミックや、多彩なボーナスステージが用意されている。ただせっかく進んでも、前のステージに戻されてしまうことが多く、難易度は高め。

## スーパーブラックオニキス

●メーカー／BPS●発売日／1988年7月14日
●価格／5,900円

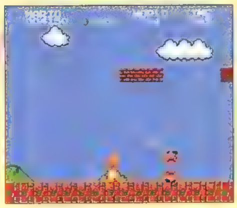
パソコンからの移植。国産初のRPGだが、ファミコン版の登場は『ドラゴンクエスト』よりも後だった。キャラ設定の自由度が高く、名前以外に髪型や服装も決められる。KARMAがSAGEのモンクがいないと、最終目的のブラックオニキスは取れない。

## スーパーマリオブラザーズ









●メーカー／任天堂●発売日／1985年9月13日
●価格／4,900円

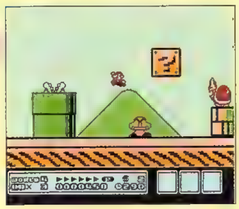
爆発的なファミコンブームの立役者。当時、攻略ビデオからメインテーマのボーカルCDまで発売された。ジャンプ・踏む・ダッシュといったシンプルな操作が気持ちいい。また無限1UPやバグ面、キンタマリオのようなものまで、裏技の発見に誰もが熱中した。

## スーパーマリオブラザーズ3







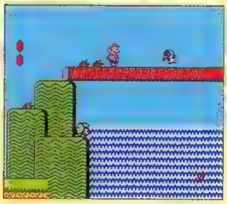


●メーカー／任天堂●発売日／1988年10月23日
●価格／6,500円

今回のマリオは空を飛び、アイテムをストックできるなど操作の幅が広がった。タヌキやカエル、ハンマーブロスに変身した時の特殊能力もユニーク。スゴロク式のマップとルート分岐を採り入れ、2人プレイも協力して新しい面を開拓するスタイルになっている。

## スーパーマリオUSA







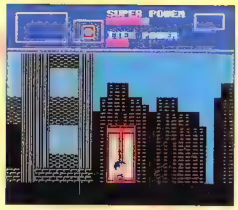


●メーカー／任天堂●発売日／1992年9月14日●価格／4,900円

アメリカで『スーパーマリオ2』として発売された『夢工場ドキドキパニック』を逆輸入。主役キャラの4人は描き替えられ、マリオ達以外にピーチ姫やキノピオも操作できる。攻撃方法や、踏んでも敵を倒せないなど、らしくない点もあるが、これはこれで楽しめる。

## スーパーマン







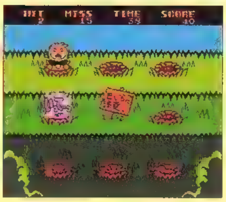



●メーカー／ケムコ●発売日／1987年12月26日●価格／5,500円

映画やアメコミで有名なキャラクターをゲーム化。デザインにいしかわじゅんを起用したコミカルな路線だが「アラレちゃん」のスッパマンに似てしまった。テーマ曲は健在だが、ダメージを受けて変身が解けると一転、危機感あふれるBGMになる。

## スーパーモグラたたき!! ぽっくんモグラー







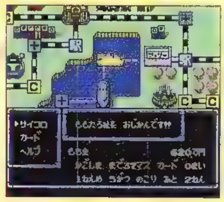



●メーカー／アイ・ジー・エス●発売日／1989年12月8日●価格／6,900円●付属品／コントロールマット・トンカチ

プレイには付属のマットとトンカチが必要だが、画面を見ていると手元の操作がおぼつかない。実はこのコントローラ、ファミリートレーナーのマットの代わりとして使うこともできる。ステージは海や砂漠なども用意され、鮫やフランケンシュタインが出現する。

## SUPER桃太郎電鉄









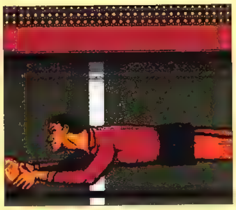
●メーカー／ハドソン●発売日／1992年3月20日●価格／5,800円

人気パーティゲームのファミコン2作目。純粋な続編ではなく、ルールは先に発売されたPCエンジン版が基本になっていてマイナーチェンジされた外伝のような位置付けだ。初の貧乏神システムが導入されているが、後のシリーズと比べればまだ悪行はそう酷くない。

## スーパーラグビー



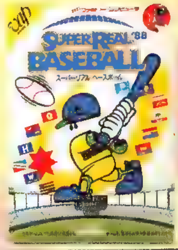




●メーカー／T.S.S.●発売日／1989年12月27日
●価格／5,900円

ファミコン初のラグビーゲーム。走力やスタミナ、タックルなど6つのパラメータを振り分け、オリジナルチームを作り戦っていく。試合に勝つと成長するが、走っている途中でカクカク止まり、すぐに追いつかれタックルの餌食になりやすい。パスもうまく通らない。

## スーパーリアルベースボール







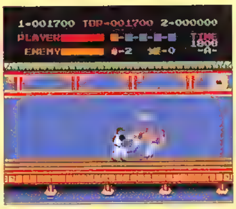
●メーカー／バップ●発売日／1988年7月30日●価格／5,500円

クロマティをCMに起用。糸井重里のコピーで『ファミスタ』や『燃えプロ』よりスゴイと煽り、かなり売れた。選手は実名だが、曲がり過ぎの変化球や距離感がつかめないフライなど、リアルさに欠け、アウトの効果音も不快。南海の9人ライトのバグは圧巻だ。

## スパルタンX








●メーカー／任天堂●発売日／1985年6月21日
●価格／4,900円

アイレム制作のアーケードゲームを移植したもので、映画が原作。4階の妖術使いがラスボスより強く、笑い声もむかつく。しかし5周目以降で、本当に恐ろしいのは、ものすごい速さで飛び回るザコの毒蛾。シルビアが襲ってくるというマンガのネタも話題になった。

## スパルタンX2







●メーカー／アイレム●発売日／1991年9月27日●価格／5,500円

前作は任天堂が発売したが、今回はアイレムから。ファミコンオリジナルの続編でシステムは同じだが、体力回復アイテムがあったり、15分でクリアできる低い難易度など、かなり内容が違っている。キャラクタのサイズは小さく、動きにも前回のような迫力がない。

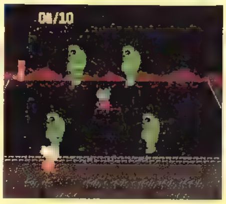
## スプラッターハウス わんぱくグラフィティ












●メーカー／ナムコ●発売日／1989年7月31日●価格／4,900円

アーケードゲームの移植だが、キャラがコミカルなものに変更され、全く別のものと考えたほうが良い。「映画の撮影だった」というオチも納得できない。割り切れば楽しめる内容だが、忠実な移植を希望するのなら、PCエンジン版を買ったほうがいいだろう。

## スペースインベーダー













●メーカー／タイトー●発売日／1985年4月17日
●価格／4,500円

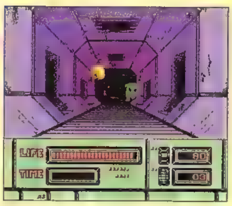
大ブームを巻き起こしたアーケードゲームの移植で、同社のファミコン参入第1弾。最下段まで引き付けるとインベーダーの攻撃が当たらなくなる「ナゴヤ撃ち」や「レインボー」も再現されている。しかしリリースは『ゼビウス』の後なので、インパクトに乏しかった。

## スペースシャドー





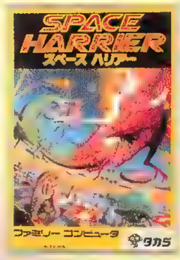



●メーカー／バンダイ●発売日／1989年2月20日●価格／9,800円
●付属品／ハイパーショット

振動を体感できる銃「ハイパーショット」が付属。十字キーもありコントローラとしても使用できる。任天堂の光線銃の代わりになるので『ダックハント』や『ワイルドガンマン』もプレイ可能。敵の動きは単純だが、ダメージを受けるたびに画面がフラッシュする。

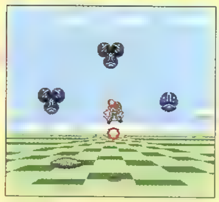
## スペースハリアー









●メーカー／タカラ●発売日／1989年1月6日●価格／5,500円

元はアーケードゲームだが、ボスなどセガマークⅢ版の移植となっている。スペックの限界からキャラが小さく、グラフィックもイマイチ。ボスもイモ虫のようで、無理矢理な感じが漂う。処理速度の限界かキャラの動きが緩慢だが、そのくせ敵弾は速く難易度は高い。

## スペースハンター










●メーカー／ケムコ●発売日／1986年9月25日
●価格／4,900円

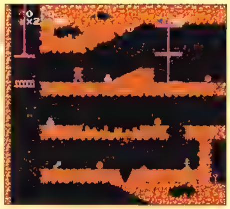
説明書がないと、しばらくは何をすればいいのかわからず迷ってしまうアクション。装備が増えてくれば展開も楽になってくるが、初期の武器「タイムボム」が使いにくい。地道に隠し部屋を探してマッピングしつつ、惑星を１つずつ攻略していくのがコツ。

## スペランカー









●メーカー／アイレム●発売日／1985年12月7日
●価格／4,900円

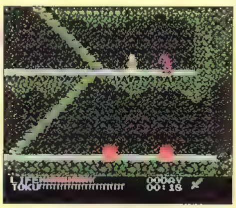
元はブローダーバンドが開発。少しの段差で死んでしまうことで有名だ。隠しパワーアップアイテムを取ると動きが速くなり、かえって死亡率がアップする。上級者になるとミスしなくなるが、6週目以降、フラッシュが尽きて進めなくなることのほうが多い。

## スペランカーII 勇者への挑戦










●メーカー／アイレム●発売日／1987年9月18日
●価格／5,300円

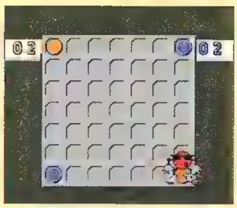
前作に比べ知名度の低い続編。今回はごく普通のアクションゲームで、アイレム自身が開発している。エスパー、聖職者、探検家の3つの職業が選択できるが、鹿を殺すと「徳」が減って地獄に落とされたり、ラスボスが見知らぬ少年に倒されているなど、妙な展開。

## スポット










●メーカー／BPS●発売日／1992年10月16日
●価格／5,500円

デモの凝っている炭酸飲料「7UP」のキャラクターを使ったパズルで、自分のスポットを相手にくっつけ、裏返していく。オセロと違い、隣接させただけで相手のスポットが裏返るので、4人プレイだとめまぐるしく戦況が変わり、先を見据えた戦術が立てにくい。

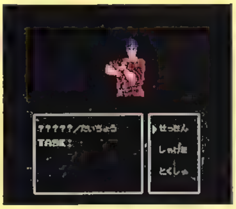
## SWAT










●メーカー／東映動画●発売日／1987年9月11日
●価格／5,300円

特殊部隊を題材にしたアドベンチャー。戦闘はコマンド式RPG風だが、突入or射撃、武器の選択、身体のどこを狙うかといった指定が細かい。頭を狙い即死させたり、腕を撃って攻撃を封じることもできる。捕まえて自白剤で情報を得るなど、マニアックな作り。

## 聖飢魔II 悪魔の逆襲!












●メーカー／CBSソニーグループ●発売日／1986年12月25日
●価格／4,900円

ヘビメタバンド「聖飢魔Ⅱ」のデーモン小暮が主役のアクション。BGMも彼らが手掛けるが、単調な仕上がり。回復アイテムがたくさん出るので簡単には死なないものの、ジャンプの操作性はよくない。楽器を購入しないと、エンディング後に閣下から怒られる。

## 星霊狩り







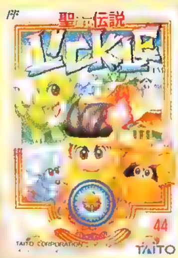


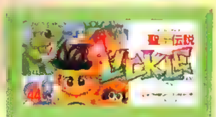


●メーカー／ハドソン●発売日／1989年12月8日
●価格／5,800円

「ハルマゲドン黒書」などの著者、中島渉原作のアドベンチャーで、日本に実在するミステリーゾーンを探検する。祖父を殺され、恋人を悪魔にさらわれた主人公は選ばれし勇者だった、という唐突な設定だが、ほとんど説明もなく消化不良気味の展開。

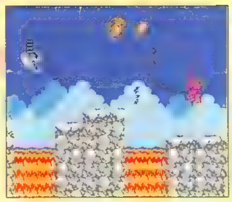
## 聖鈴伝説リックル









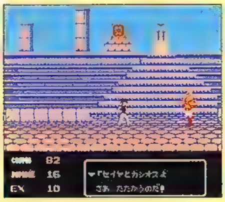
●メーカー／タイトー●発売日／1992年6月26日●価格／6,800円

飛行やぶら下がり、狭い所を抜けるなど、特徴の異なる4種類のキャラを使い分けるアクション。最初は練習ステージになっていて、各操作はそこで覚えることができる。1人のキャラの能力だけではクリアできず、全員を使いこなすような構成になっている。

## 聖闘士星矢 黄金伝説







●メーカー／バンダイ●発売日／1987年8月10日●価格／5,500円●付属品／ゲームマテリアル

人気マンガが原作。ボス戦では、コスモを攻撃と防御に振り分けるコマンドバトルになる。通常面のアクションで、そのためのコスモを稼ぐのが面倒。マップも広く、ボスを求めて街をさまようことになる。アニメ版オリジナルのカシオスの兄・ドクラテスも登場する。

## 聖闘士星矢 黄金伝説 完結編







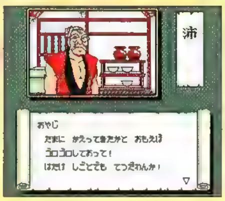
●メーカー／バンダイ●発売日／1988年5月30日
●価格／5,800円

続編となる今回は、黄金聖闘士戦がメイン。前作とは違い、セブンセンシズをコスモとライフに振り分けるが、ザコと戦って稼ぐことが必要なのは同じ。まともに戦っても黄金聖闘士には歯が立たず、会話で動揺させる小細工が必要になる。

## 赤龍王



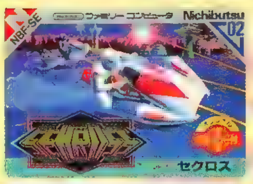




●メーカー／サンソフト●発売日／1989年2月10日●価格／5,500円

本宮ひろ志のマンガがアドベンチャーに。原作通りに進めないとゲームオーバーになるが、行き当たりばったりの行動が多く、マンガを読んでおかないと難しい。ただ虞美人が劉邦を導く龍という設定はゲームオリジナル。しかし史実では、2人に接点はないハズでは?

## セクロス





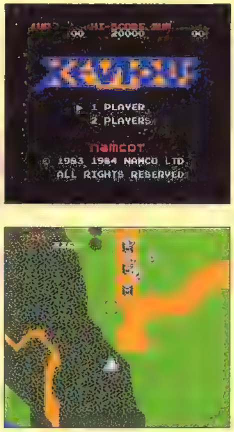


●メーカー／日本物産●発売日／1986年5月15日
●価格／4,900円●付属品／オリジナルステッカー

アーケードの『セクターゾーン』を移植。奇数面と偶数面で構成が異なる横スクロールSTG。敵に当たるとはじかれ壁に衝突してしまうが、アイテムの星を取っていくと、逆に体当たりで潰せるようになる。コースを把握し、出現場所を覚えるのが攻略のコツだ。

## ゼビウス



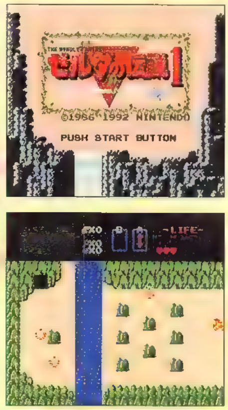




●メーカー／ナムコ●発売日／1984年11月8日
●価格／4,900円

ゲームデザイナー遠藤雅伸による、大ヒットアーケードゲームをファミコン化。ほぼ完璧な移植で、違いといえばナスカの地上絵がなく、アンドアジェネシスが動かないことくらい。高い完成度で、家庭で『ゼビウス』を遊びたくてハードを購入する人も多かった。

## ゼルダの伝説1






●メーカー／任天堂●発売日／1994年2月19日●価格／4,900円●付属品／攻略マップ・ヒント

ディスクシステムで発売されたものを、カセットにして再販。練りこまれたマップ、完璧とも言えるゲームバランスで、8年経って遊び直しても十分楽しめた。しかしディスクシステムの音源はカセットに搭載されていないため、音が1つ抜けた状態になっている。

## 戦場の狼





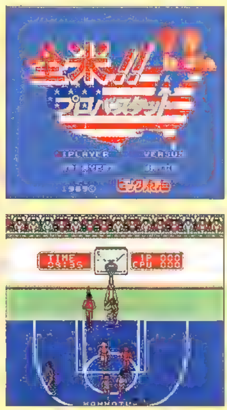


●メーカー／カプコン●発売日／1986年9月27日
●価格／5,500円

アーケードからの移植。ファミコン版では地下シェルターが追加されていて、マシンガンや手榴弾などのアイテムがある。なかにはガス室もあり、うっかり入ってしまうと死んだも同然。4周でエンドだが、敵をかわすため、十字キーを押しっぱなしで親指が痛くなる。

## 全米プロバスケット




●メーカー／ビック東海●発売日／1989年7月21日●価格／5,800円

NBAチームや選手がモデルだが、実名ではない。コートの中央に行くと画面が切り替わり、攻撃側が常に上に攻めていく形になる。コート中央でボールを取り合うと、頻繁に画面が切り替わるので混乱してしまう。ダンクシュートのカットインがカッコイイ。

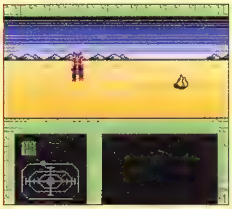
## ゾイド 中央大陸の戦い











●メーカー／東芝EMI●発売日／1987年9月5日
●価格／5,300円

トミーが発売している玩具が題材のRPGで、戦闘は360度スクロールする3Dシューティング。敵はフィールド上では視覚化されているが、偵察機の「サラマンダー」で振り切ることができる。何もないところに洞窟の入口があるなど、謎解きは理不尽。音楽は久石譲。

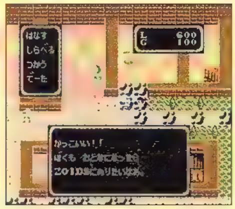
## ゾイド2 ゼネバスの逆襲












●メーカー／東芝EMI●発売日／1989年1月27日
●価格／5,900円

今回は仲間のゾイドを買うようになり、「カノントータス」といったの小型ゾイドや「マッドサンダー」などを追加。防御、攻撃用の装備パーツも登場し、よりRPGらしくなった。戦闘がエンカウント方式に変更にされているが、隠し入り口の謎解きはそのまま。

## ソードマスター










●メーカー／アテナ●発売日／1990年12月21日
●価格／5,900円

剣と魔法の世界が舞台のアクション。多重スクロールする背景や、音声合成に驚かされるが、キャラが大きく、連続でダメージを受けやすい。ボスを連続で攻撃すると、画面外に出て攻撃できなくなってしまう。魔法使いとナイトに変身できるが、使い分けが難しい。

## 【ソフトハウス連続殺人事件】殺意の階層











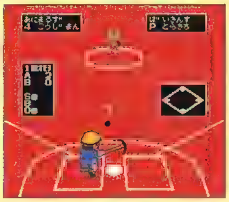

●メーカー／HAL研究所●発売日／1988年1月7日●価格／5,900円●付属品／人物相関図

ゲーム会社が舞台のアドベンチャー。時間の概念があり、コマンド入力のたびに3分経過するシステムを採っている。1日8時間、3日以内に犯人を見つけなければならず、コマンド総当たりではクリアできない。意外な真犯人など、シナリオの展開は凝っている。

## ソフトボール天国





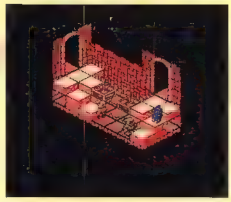
●メーカー／トンキンハウス●発売日／1989年10月27日●価格／5,800円

個性的な60人のキャラが登場する野球ゲーム。グラウンドにも特徴があり、学校だと校舎のガラスを割るとアウト。池に落ちたボールはカエルやカッパでないと取れないなど、選手の組み合わせが重要だ。魔女など飛べるキャラではホームランボールの捕球も可能。

## ソルスティス 三次元迷宮の狂獣





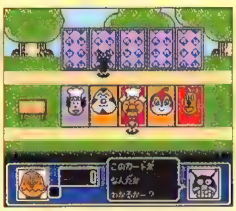
●メーカー／エピック・ソニーレコード●発売日／1990年7月20日●価格／5,900円

クォータービューならではの立体感を活かした3Dアクションパズル。250画面という広大な迷宮が、立体交差や落とし穴で繋がっている。最適な道順を見つけ出して、達成率100%クリアを狙いたい。ただ慣れるまでは、移動する床へのジャンプが難しく感じる。

## それいけ!アンパンマン みんなでハイキングゲーム





●メーカー／エンジェル●発売日／1992年3月20日●価格／6,000円

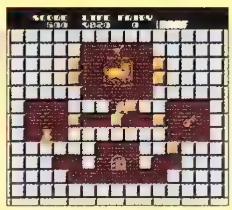
人気アニメのキャラが登場するボードゲームで、迷路やビンゴ、神経衰弱などミニゲームで合計点数を競う。食パンマンに嫌がらせするドキンちゃんは原作の設定を無視しているが、それはそれでゲームらしい。大人数で遊ぶと時間がかかり、BGMも少し暗いのが残念。

## ソロモンの鍵







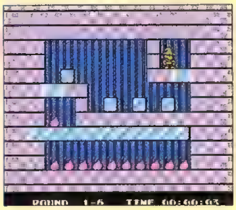


●メーカー／テクモ●発売日／1986年7月30日●価格／4,900円

アーケードの移植で、頭脳だけでなく、絶妙な操作も必要となるパズルアクション。攻略には様々なルートが存在し、終了後には「ゲーム偏差値」が出る。隠れキャラやバグも含めた裏技が話題になった。真のエンディングまでの道のりは遠いが、やりこむ価値はある。

## ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦



●メーカー／テクモ●発売日／1992年1月24日
●価格／6,200円

名作パズルゲームの続編で、ファミコンオリジナルソフト。換石の術は氷に変更され、画面上の火を全部消せばクリアできる。ただずいぶん子供向けを意識した内容になってしまい、ギブアップやリトライも可能とストイックさがなくなってしまった。

## ソンソン





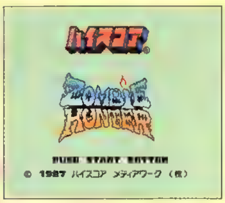


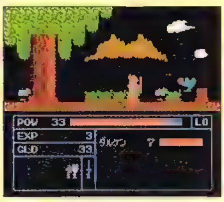
●メーカー／カプコン●発売日／1986年2月8日
●価格／4,900円

アーケードから移植されたアクションシューティング。2人同時プレイも可能だが、処置落ちやチラツキが多く、移植の出来は決して良いとはいえない。BGMには「東西南北オイラの力を見せてやる〜」という謎の歌詞がついていた。

## ゾンビハンター





●メーカー／ハイスコアメディアワーク●発売日／1987年7月3日●価格／4,900円

ゲーム雑誌『ハイスコア』が制作に関わった横スクロールアクション。もとはアイスの8,000名限定のプレゼント賞品で、後に一般販売された。音声合成やレベル上げ、豊富なアイテムに隠れショップと、当時の流行を押さえている。難易度が高い裏面もある。

## ファミコンコラム④

### ドンキーコングは誰が作った？

任天堂の看板ゲーム『ドンキーコング』。しかしオリジナルとなるアーケード版を制作したのは、池上通信という会社だった。任天堂は1千万円でプログラムと機器の開発を委託したが、同ゲームの大ヒットを受け、後に池上通信は任天堂に対し売り上げの5億8千万円が債務不履行、続編でプログラムを流用されたとする裁判を起こしている。結局両社は和解しているが、これは米国の弁護士の入れ知恵が発端だったという説もある。

### 任天堂製ではない看板ソフト

そもそも『ドンキーコング』は、売れ残ったゲーム基盤をリサイクルする目的で開発がスタート。任天堂の宮本氏が10枚ほどの簡単な企画書を制作し、それを池上通信が形にしていくというスタイルで進められ、制作段階では、任天堂側からかなりの仕様変更･修正要望があったようだ。なお現在でも、時折「マリオ」「ゼルダ」などの看板キャラゲームが、スクエアやハドソン、カプコンなどの外注によって制作されている。

## 大怪獣デブラス



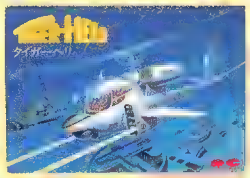




●メーカー／データイースト●発売日／1990年12月21日●価格／6,500円

卵を運ぶ輸送車を大怪獣デブラスから守るSLG。サイコロの出目で決まるので、目押しができると楽に攻略できる。怒涛のイベント構成とお気楽なノリが好評。お茶目なオペレーターかわもと軍曹の「だめー！おかいものができなくなっちゃう！」もたまらない。

## タイガーヘリ



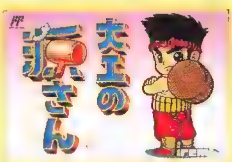


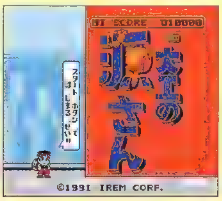


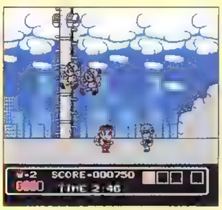
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1986年12月5日●価格／4,900円

アーケードからの移植。全体的に難易度が下がり、グラフィックやサウンドが変更されているが、自機スピードやこちらを狙う早い弾、敵の配置や隠しボーナスなどがしっかりと再現されている。画面の上面に張り付き、敵の出現と同時に破壊する攻略法もそのまま。

## 大工の源さん





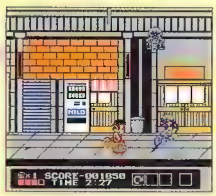



●メーカー／アイレム●発売日／1991年11月15日●価格／6,500円

アーケードからの移植で、家を壊され怒った源さんが、木づち片手に大暴れするアクションゲーム。面クリアごとに、チンピラにさらわれた恋人を助けるボーナスステージが追加されている。後に、パチンコ台「CR大工の源さん」としても大ブレイク。

## 大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲



●メーカー／アイレム●発売日／1993年10月22日●価格／6,800円

前作で源さんに会社を潰された赤毛のダンに(今度こそ本当に)恋人がさらわれてしまう。今回は敵の凶悪度が上がり、ステージ1から包丁を投げつけてくる。少し違和感があるが、ロボットに乗るシューティング面なども用意されている。

## 大航海時代







●メーカー／光栄●発売日／1991年3月15日●価格／11,800円

パソコンから移植された海戦シミュレーション。カラック船を購入し、地中海貿易で資金を稼ぎ、冒険や他国の船を襲って名声を上げ、最高爵位の公爵を目指す。終盤のイベントで姫がさらわれるが、酒場の女の方がいいとクリアを断念した人もいるとか。

## 大戦略







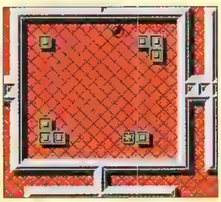
●メーカー／ボーステック●発売日／1988年10月11日●価格／5,900円

パソコンから移植された現代戦SLG。ファミコン版では、マップがヘックスではないので違和感を感じる。14種のユニットで、30のマップを戦う。経験値が上がりにくく、各ユニットは補給を行い大事に扱いたい。BGMは『伝説のオウガバトル』を手がけた崎元仁。

## タイタン







●メーカー／ソフエル●発売日／1990年8月10日●価格／5,900円

元はAMIGA用ソフト。空間を自由に移動できる360度型のブロック崩し。ステージは1画面で収まらず、2画面以上あるものもある。ボールを取り込み自由な角度で打ち出したり、体当たりでブロックを壊すなど、従来のブロック崩しとは違った楽しみ方ができる。

## タイトーグランプリ 栄光のライセンス








●メーカー／タイトー●発売日／1987年12月18日●価格／5,500円

レースゲームにRPGの要素をミックス。序盤はミニクーパーで資金を貯め、ランクを上げながらパーツで車を改造する。4,500ポイント貯めてボルドールカップで優勝すると、いよいよF1に乗れるようになる。車を改造すると、徐々に速くなっていくのが楽しい。

## タイトー チェイスH.Q.












●メーカー／タイトー●発売日／1989年12月8日
●価格／5,900円

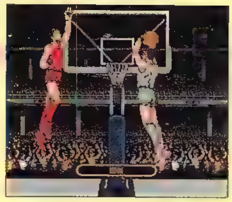
アーケードからの移植。逃走する犯人を捕まえる内容は同じだが、AT車とMT車が選べ、お金で車をカスタマイズすることができる。絵やゲームバランスはイマイチだが、ナンシーもきちんと喋る。『アルカノイド』付属のコントローラでアナログ操作も可能。

## タイトー バスケットボール





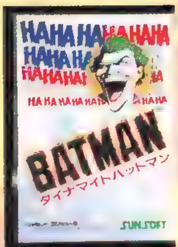




●メーカー／タイトー●発売日／1991年4月26日●価格／5,900円

NBA風チームが登場するバスケットボール。各選手にステータスが存在し、チームごとに特徴がある。角度のある3点シュートやダンクなどはカットインが挿入され、防御側は攻撃を防ぐことができる。パス出しの正確さなども要求されるので、難度は高め。

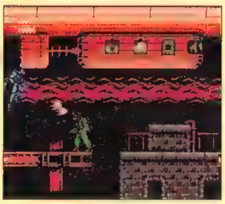
## ダイナマイトバットマン









●メーカー／サンソフト●発売日／1991年12月20日●価格／6,500円

アメコミが原作のアクション。個性的な音色と、描き込まれたキャラや背景が特徴的。バランスの取れた適度な難易度で、短時間で遊べる所もよい。ボスとの一騎打ちは双方の体力が表示され、熱い駆け引きが楽しめる。海外では他機種にも移植されている。

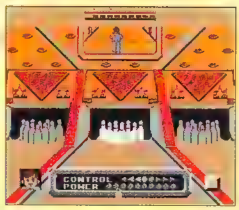
## ダイナマイトボウル










●メーカー／東芝EMI●発売日／1987年5月24日
●価格／4,900円

やや個性が薄いものの、能力の違う5人のキャラクターが用意され、ボールの重さも5種類の中から選べる。立ち位置の指定やコントロール、パワーのゲージを全て完璧にキメるのは難しく、ストライクが出づらい。パーフェクトを出すと幻の「宇宙レーン」が出現する。

## 第2次スーパーロボット大戦










●メーカー／バンプレスト●発売日／1991年12月19日●価格／8,200円●付属品／キャラカード

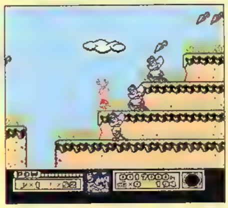
懐かしのスーパーロボット達が競演するシミュレーションRPGで、ゲームボーイ版の続編にあたる。本作のシステムが後のシリーズの基礎となる。戦闘は初代のチーム制から個別制へと変更され、対戦はできない。またロボットのパイロット制が導入されている。

## タイニー・トゥーン アドベンチャーズ







●メーカー／コナミ●発売日／1991年12月20日●価格／4,900円

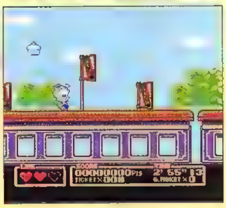
アメリカの人気アニメが原作のアクション。「無敵になれる」「空を飛ぶ」「壁を登る」という能力の違う3人の仲間と一緒に冒険する。わかりやすい操作と短い面構成で簡単にクリアできるが、ミスするとステージ始めからやり直しになってしまうのが少しツライ。

## タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2 モンタナランドへようこそ







●メーカー／コナミ●発売日／1992年11月27日●価格／4,900円

今回は遊園地にある5つのアトラクションの中から好きなものを選び、遊ぶことができる。初めにチケットを10枚もらい、なくなるとゲームオーバー。ステージは前作より長めだが、回復アイテムが少なく、ミスすると始めからという部分は変わっていない。

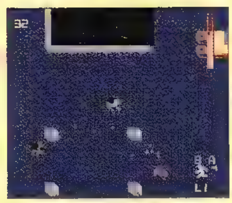
## ダイ・ハード











●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1991年7月19日●価格／6,500円

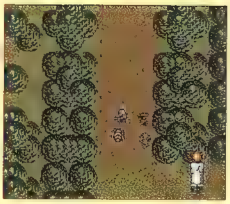
映画のゲーム化で、どのテロリストも銃を乱射、本気で殺しにくる。狭い場所で1人ずつ倒していくのが攻略の秘訣。主人公は足が徐々に悪くなり移動速度が遅くなっていくので、エンディングに影響する無線機やロケット弾などアイテムと敵の位置の記憶が重要だ。

## タイムズ・オブ・ロア 失われたメダリオン







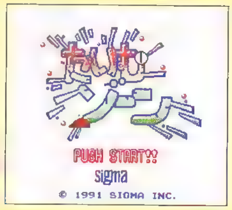
●メーカー／東宝●発売日／1990年12月7日●価格／5,300円●付属品／マップ

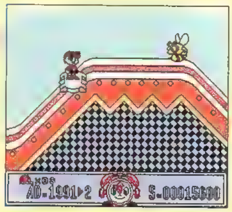
パソコンから移植されたアクションRPG。町の人とも戦えるなど、『ウルティマ』のオリジンの開発だけに、自由度が高すぎて遊ぶ人を選ぶ内容だ。話す、見るといった6種類のアイコンで行動するが、経験値のシステムはなく、アイテムでキャラが強くなっていく。

## たいむゾーン







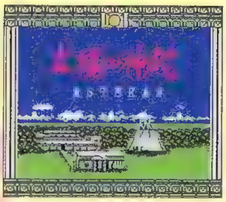



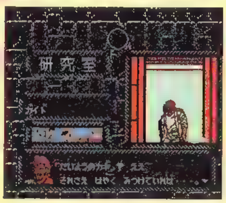
●メーカー／シグマ商事●発売日／1991年10月25日●価格／6,200円

キャラクタデザインを佐藤元、企画と開発は『Dの食卓』で有名な飯野賢治が手がけている。主人公はブーメランの様に帽子を飛ばして攻撃するが、キャッチしないと画面を延々と飛び回る。エンディングで見せつけられる、はるかちゃんのラブラブ具合がたまらない。

## 太陽の神殿 アステカII







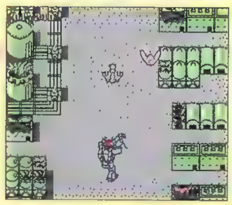

●メーカー／東京書籍●発売日／1988年8月3日●価格／5,900円

日本ファルコム制作のパソコンゲームを移植。コマンド選択型のアドベンチャーだが、オリジナルにはなかったRPG要素が追加された。謎を解くごとにレベルが上がるが、入る遺跡を間違えると序盤からとんでもなく強い敵が現れ、一撃で死んでしまう。

## 太陽の勇者ファイバード





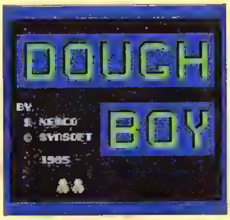



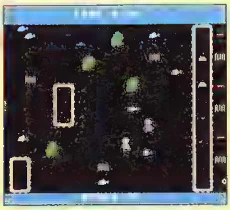
●メーカー／アイレム●発売日／1992年1月11日●価格／6,800円

アニメのゲーム化。キャラのサイズは大きく描き込まれているものの、シューティングなのにほとんど敵が出現せず、弾も飛んでこない。さらにライフ回復やパワーアップがどんどん降ってくるなど、子供向けにしてもあまりに簡単だ。作業に近い雰囲気。

## ダウ・ボーイ



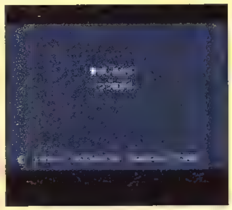



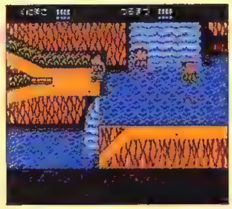
●メーカー／ケムコ●発売日／1985年12月11日
●価格／5,300円

あまり世間的には評価の高くないゲームだが、はしごやダイナマイトの使い方がわかれば、それなりに楽しめるようになる。体当たりが最強の攻撃方法。2人同時プレイで援護射撃を頼むと、味方の銃弾が当たってしまい、ケンカになることもしばしば。

## ダウンタウン スペシャル♥ くにおくんの時代劇だよ全員集合!



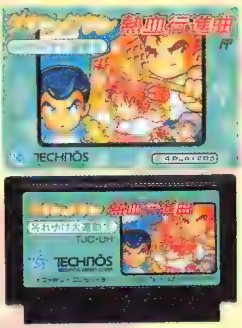



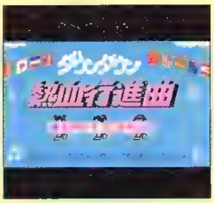


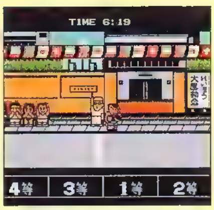
●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1991年7月26日
●価格／6,500円

『～熱血物語』をベースにした時代劇。レベル制が導入され、育成を楽しめる。使用キャラが多くなり、必殺技も増えた。桶や手押し車などの小道具も複数の使い方ができて面白い。ただマップの繋がりがわかりにくく、どこへ行けばいいのか迷いやすいので困る。

## ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会



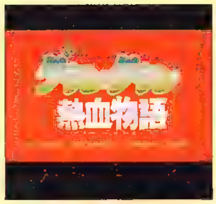



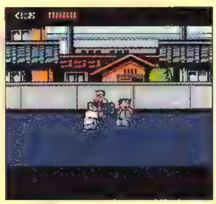

●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1990年10月12日
●価格／6,200円

クロスカントリーや玉割りなど4種の競技で点数を競うが、相手をダウンさせて得られる5点の積み重ねの方がオイシイ。各キャラには得意な競技があり、あまりの強さにバランスが崩れてしまうことも。シリーズの中でもファンが多く、仲間割れと対戦が楽しい。

## ダウンタウン熱血物語



●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1989年4月25日
●価格／5,900円

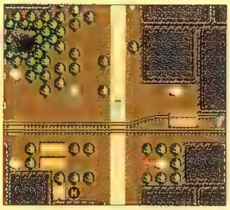
パンチとキックが爽快なケンカゲーム。木刀と石によるバッティングや、木箱に仲間を入れて投げるおふざけも楽しい。RPG風の要素もあり、街では必殺技修得やアイテムの購入、パラメータの上昇も行える。友達との協力・対戦プレイもできて接待用にもオススメ。

## TAO(道)







●メーカー／バップ●発売日／1989年12月1日
●価格／5,500円

盗みを働き、牢獄に入れられた少年が看守を殺して脱走する、というとんでもないオープニングの世紀末RPG。非常に宗教臭く、遊んでいると洗脳されそうで、雰囲気も怖い。なお戦闘は全てボタン連打で決まるが、連射コントローラの使用はできない。

## 高橋名人のBUGってハニー







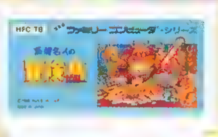


●メーカー／ハドソン●発売日／1987年6月5日
●価格／5,500円

当時大人気だった高橋名人がモデルのアニメがファミコン化。アクション＋ブロック崩しで構成されているが、キーワードのアルファベットを知らなければ先に進めない。最終面の隠しタマゴは連打しないと出てこない。さらに難解な裏面もある。

## 高橋名人の冒険島










●メーカー／ハドソン●発売日／1986年9月12日
●価格／4,900円

アーケードの『ワンダーボーイ』の主人公を高橋名人に替えてアレンジ移植。よくパクリだと言われるが、正式に開発元のウエストンから版権を得て制作されている。後半の面は攻撃が激しく、全面クリアはかなりの腕前が必要。一度のミスで、進めなくなることも。

## 高橋名人の冒険島II









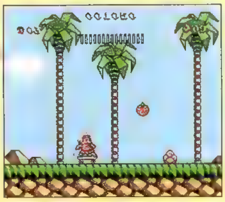

●メーカー／ハドソン●発売日／1991年4月26日●価格／5,800円

今回はハドソンオリジナルのアクションゲーム。スケボーに加えて恐竜にも乗れるようになったが、やはり石につまづいただけで消えてしまう。前作から5年も経って「いまさら」感もあったが、前作の雰囲気を残しておりそれなりに楽しめるレベルに仕上がっている。

## 高橋名人の冒険島III





●メーカー／ハドソン●発売日／1992年7月31日●価格／5,800円

恋人をUFOにさらわれるという、SFなのか原始時代なのかまったくわからないストーリー。ブーメランなどの武器が増えた以外は、前作とほとんど変わらずグラフィックも使い回しが多い。敵の配置に挑戦意欲が湧くが、後半ではかなり集中力が必要になってくる。

## 高橋名人の冒険島IV







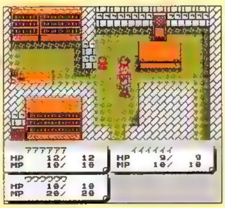

●メーカー／ハドソン●発売日／1994年6月24日●価格／5,800円

前作から1年。今度は高橋名人に奥さんができた。内容もガラリと変わり探索型のアクションに。マップは広大だが、入手したアイテムで次の道が開けていく。キャラの動きやバランスも良くシリーズ中一番楽しめる。ファミコンで発売された最後のソフトになった。

## ダークロード





●メーカー／データイースト●発売日／1991年2月8日●価格／6,800円

当時主流であったストーリーを追うタイプではなく、マルチエンドや自由度の高いキャラ設定など、システムを楽しむタイプのRPG。シナリオは短いものが多いが、どれも趣向が凝らしてある。今でも根強いファンがいるが、発売本数が少なくあまり見かけない。

## たけしの戦国風雲児









●メーカー／タイトー●発売日／1988年11月25日●価格／5,800円

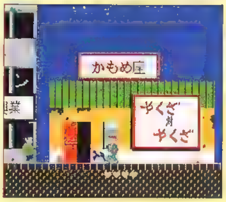
そのまんま東、大森うたえもん、グレート義太夫、井出らっきょが駒の、たけし軍団ファンに嬉しいボードゲーム。ただ上手く作られているが、4人で遊ぶと時間がかかる。特定の条件でクリアすると、少しエッチな隠しエンディングに。BGMのパロディ具合もいい。

## たけしの挑戦状








●メーカー／タイトー●発売日／1986年12月10日●価格／5,300円

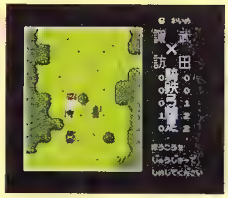
ビートたけしが企画したその内容は、常識をブチ壊す理不尽な謎解きの連続で、誰もがサジを投げた。それぞれ攻略ポイントを押さえればそんなに難しいゲームではないが、「やまにつぶて」などの分かりにくいヒントや煩雑な手順には、インパクトがあった。

## 武田信玄







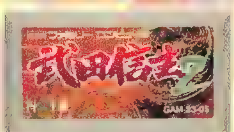



●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1988年3月28日
●価格／5,800円

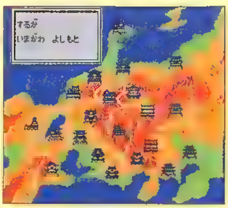
戦国シミュレーションだが、ゲーム開始直後、いきなり敵国が倍以上の兵力で攻めてきて、あっけなく終わってしまうことが多い。攻略するには、毎ターン徴兵後にセーブ、敵が攻めてきたらリセット。または籠城を繰り返し、味方のレベルを上げるしかない。

## 武田信玄2







●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1989年8月21日
●価格／6,800円

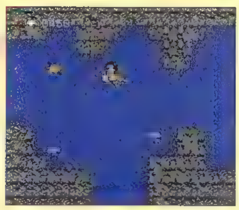
バランスの悪い前作に比べれば、まともに遊べるようになった。戦国SLGとしての基本コマンドは押さえているが、各データの数値変動が激しい。信玄が死んでも2代目の勝頼で続行可能で、何度も他国に攻め込み、息子と軍団を成長させることが重要なポイント。

## 田代まさしのプリンセスがいっぱい







●メーカー／エピック・ソニーレコード●発売日／1989年10月27日
●価格／5,500円

ゲームに登場する4人のお姫様のイメージガールを募集して話題に。1,000名以上の応募があり「ファミマガ」誌上で盛り上がったものの、ゲームの出来がイマイチで、発売後は一気に盛り下がってしまった。田代まさしの逮捕で、一部でレア物扱いされたことも。

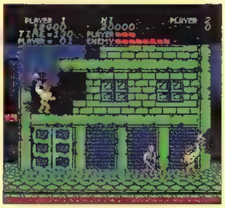
## 闘いの挽歌









●メーカー／カプコン●発売日／1986年12月24日
●価格／5,500円

アーケードからのアレンジ移植。ファミコン版ではダメージが軽減され、回復アイテムも頻繁に登場する。さらに、攻撃力やジャンプ力も上昇するため、かなり遊びやすくなった。なお初回出荷ソフトには一部本体で動作しないバグがあり、回収されている。

## 戦え!超ロボット生命体 トランスフォーマー コンボイの謎













●メーカー／タカラ●発売日／1986年12月5日
●価格／4,900円

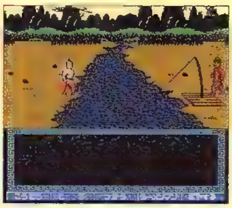
始めて2秒で死んでしまう「即死ゲー」だが、ランダムで出るB(バリア)のアイテムを取ると耐久力が増加、簡単になる。各面で特定の敵を倒すと出るキーワードは、全部集めると自機が「ロディマスコンボイ」になった2周目が始まり、これがサブタイトルの正体である。

## 闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸





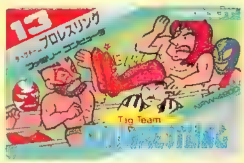


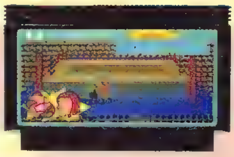



●メーカー／バンダイ●発売日／1988年8月10日
●価格／5,800円●付属品／マップ

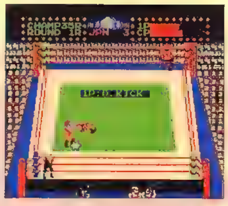
ゆでたまご原作のマンガをゲーム化。ストーリーは原作4巻の3悪党編までだが、最後にはゲームオリジナルキャラのボスが登場する。しかし序盤で覚える命奪崩壊拳を使うと、ノーダメージで倒せてしまう。マップが広大で、プレイ時間の8割は移動に費やされる。

## タッグチームプロレスリング



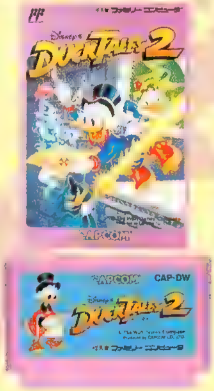


●メーカー／ナムコ●発売日／1986年4月2日
●価格／4,900円

データイーストのアーケードからの移植。パンチを当てた方が技をかけられる。技名は表示されるが、Bボタンを押す回数を覚えていないと、目当てのものにならない。1人用の場合、面が進むと相手が怒り無敵になるが、場外は例外なのでリングアウト勝ちが狙い目。

## ダックテイルズ2







●メーカー／カプコン●発売日／1993年4月23日●価格／5,800円

『わんぱくダック夢冒険』の続編。前作同様、ディズニーキャラが世界のミステリースポットをめぐり、宝を探し出す。アイテムやコンティニュー回数を買えるシステムが導入され、アクションも空中の輪に杖でつかまれるなど、さらに多彩になっている。

## ダックハント









●メーカー／任天堂●発売日／1984年4月21日●価格／4,500円

光線銃対応ソフトの第2弾。クレー射撃と画面を飛び回る鴨を撃つ2つのモードが用意され、一定数以上標的を仕留めないとゲームオーバー。失敗すると主人を笑う猟犬が憎たらしい。なおこのゲームは、最初ファミコン以前に出たおもちゃの光線銃シリーズだった。

## 脱獄 —PRISONERS OF WAR—







●メーカー／ケイ・アミューズメントリース●発売日／1989年6月30日●価格／5,600円

アーケードから移植された格闘アクション。捕虜になりすまし敵地に侵入、要人を抹殺するのが目的で、実は「脱獄」ではない。最初主人公は素手で、武器は全て敵を倒して入手する。各面建物でまめにアイテムを回収し、敵に挟まれないよう戦えばさほど難しくない。

## ダッシュ野郎



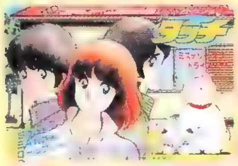




●メーカー／ビスコ●発売日／1990年6月15日●価格／5,800円

東亜プランのアーケードゲームを移植。ただファミコン版は少々難しくなり、1面のトラックに乗れる裏技もない。燃料の補給もシビアで、1つでも補給所を飛ばしてしまうと、完走は無理。ステージが長いのに、ミスをするとスタートに戻されるものツライ。

## タッチ ミステリー・オブ・トライアングル







●メーカー／東宝●発売日／1987年3月14日
●価格／4,900円

アニメ化もされたあだち充の人気マンガをゲーム化…のはずだが、おなじみの3人が巨大ロボや大木のお化けと戦いながら迷子の子犬達を探すアクションアドベンチャーで、原作はもとより野球とはかけ離れた世界で展開していく。なおコンパイルが制作している。

## 谷川浩司の将棋指南Ⅱ＜名人への道＞





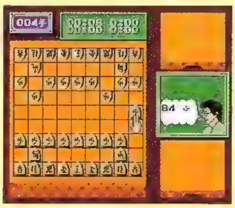

●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1988年3月18日
●価格／5,500円

対局は基本的には勝ち抜き戦で、「待った」をかけると勝敗が無効になる。5人の対局者は良い筋をしているのだが棋力が弱く、打ち手の個性も感じられないのが残念。一方、次の一手はかなり楽しめ、問題数も多かった。ディスクシステムでも発売された。

## 谷川浩司の将棋指南Ⅲ







●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1989年9月14日
●価格／5,800円

新たに、はさみ将棋とスロット将棋が楽しめるようになった。ただしこちらはあまり強くはない。棋力は前作とほぼ同レベルで筋はしっかりしているのだが、変わった手には対応できない。思考時間も比較的短く、手軽に楽しめる。音声合成もナイス。

## ダービースタリオン全国版



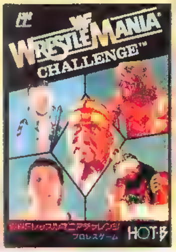


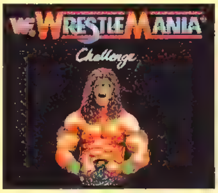


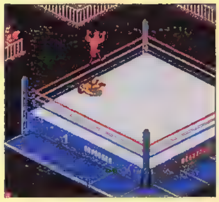
●メーカー／アスキー●発売日／1992年8月29日
●価格／7,200円

基本システムはそのままに、馬や騎手のデータを一新。レース中のグラフィックも大幅に変更されている。また関西地区のレースを加え、年間768レースが開催されるようになった。前作の3倍以上売れる大ヒットになり、後のシリーズ化へとつながって行った。

## WWFレッスルマニア チャレンジ







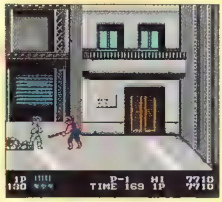
●メーカー／ホット・ビィ●発売日／1992年3月27日●価格／5,300円

ファミコン唯一のWWF（現WWE）公認プロレスゲーム。相手との間合いを考え、打撃と投げ技でダメージを与えていく格闘ゲームのようなシステムだが、とにかく技が少ない。パンチ・キックの基本技以外、投げ技が2～3種類だけで、本当にプロレスか悩むところ。

## 双截龍(ダブルドラゴン)



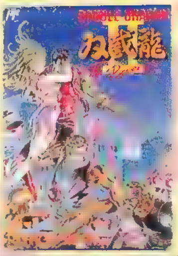


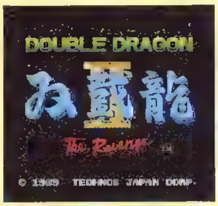


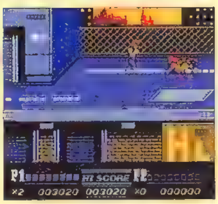
●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1988年4月8日●価格／5,800円

アーケードからのアレンジ移植で、敵も使える対戦モードを追加。技などが変更されたが、やはりヒジ打ちが強く、難易度が高いので、飛び蹴りハメと併用しないとクリアは難しい。2人同時プレイはできないが、実は兄が恋人をさらったという、とんでもない設定。

## 双截龍II The Revenge



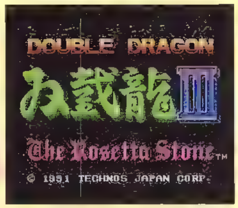




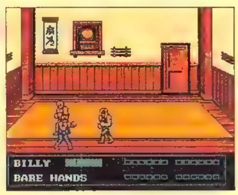
●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1989年12月22日●価格／5,900円

オープニングでは、前作で助けた彼女がいきなり殺される。2人同時プレイも可能になり、最初から必殺技も使い放題で爽快。だがA、Bボタンでそれぞれ右左に攻撃する操作方法には慣れが必要となる。必殺技の膝蹴りで敵を穴に落とすと楽。対戦モードも健在だ。

## 双截龍III The Rosetta Stone








●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1991年2月22日●価格／6,200円

アーケード版のアレンジ移植。固定武器やダブル旋風脚のコンビ技、新必殺技が追加され、ステージボス、忍者のランゾウと中国人のチンはクリアすると使用可能になる。ラスボス攻略にはこの2人が有効だ。ただストックやコンティニューの条件がシビアで、難しい。

## ダブルムーン伝説








●メーカー／日本コンピュータシステム●発売日／1992年10月30日●価格／7,900円

「マル勝」誌上で展開されていたテーブルトークRPGをゲーム化。戦闘で腕や足などを狙い、相手の能力値を下げるシステムが面白い。シナリオもバラエティに富み、様々な仲間が参加するが、終盤にはメンバーほぼ全員と別れてしまう。

## ターミネーター2





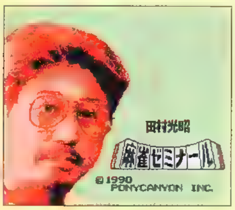


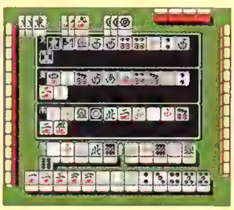

●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1992年6月26日●価格／6,500円

日本でも大ヒットした映画のゲーム化。しかし肝心のT－1000はほとんど出てこず、見たこともない敵との殴り合いやビルの爆破で終わってしまう。ラストの溶鉱炉ステージはギリギリのジャンプ続きで苦労させられる。幕間のビジュアルシーンはなかなかの出来。

## 田村光昭 麻雀ゼミナール





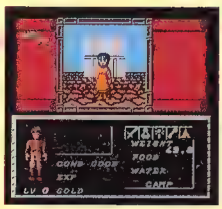
●メーカー／ポニーキャニオン●発売日／1990年9月21日●価格／5,800円

雀プロ・田村光昭との対局や打ち方鑑賞が選択できるほか、捨て牌クイズ、他流試合も楽しめる。他流試合のメンバーは実在のプロレスラーや野球選手、歴史上の人物など豪華だが、名前だけで絵もセリフもない。ラストに銀河系麻雀大会なるものもあるが…。

## ダンジョン&マジック SWORDS OF ELEMENT





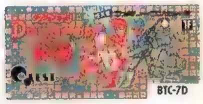



●メーカー／ナツメ●発売日／1989年11月10日●価格／6,500円

オーソドックスな3DタイプのRPGだが、基本的な5種類の組み合わせで、最大1,500種もの魔法を作ることが可能。ただ攻撃系のものが多く、難しい補助系の魔法をどう作るかが攻略のカギ。イベントや謎解きが少なく、BGMがほとんどがないのは寂しい。

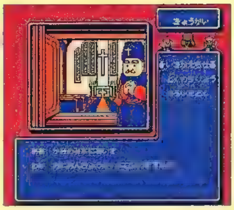
## ダンジョンキッド









●メーカー／クエスト●発売日／1990年8月31日
●価格／6,500円

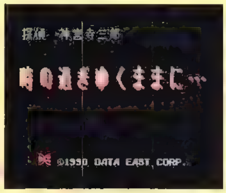
3Dダンジョンを自分で作れる、平たく言えば『ツクール』系の貴重なソフト。ただ、イベント数や複雑なマップは期待できない。テキストの入力も十字キーで「あ」から順に表示させねばならず、簡単なメッセージの作成でも時間がかかってしまう。

## 探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに












●メーカー／データイースト●発売日／1990年9月28日●価格／4,900円

シリーズ第4弾。今回は過去に起こった事件の回想というスタイルを取っており、画面がセピア調で渋く、BGMも落ち着いたものになっている。前作同様、ザッピングシステムを採っているが、始めは全く別と思われた2つの事件がやがて一つのドラマへ発展していく。

## 探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件









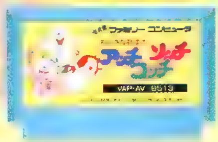


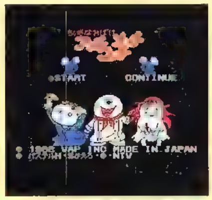

●メーカー／データイースト●発売日／1988年2月26日●価格／5,500円

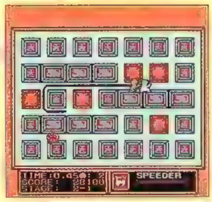
シリーズ第2弾。今回は人探しから始まって、密輸問題へと発展していく。終盤に突然新キャラが出てきて面食らう場面もあるが、先が気になる展開。丁寧に描かれたキャラ達も魅力的。ただ誤字やバグも多く、不要なアイテムやコマンドなど、洗練されていない。

## ちいさなおばけアッチコッチソッチ



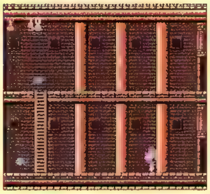

●メーカー／バップ●発売日／1992年12月4日●価格／6,800円

アニメをパズルゲーム化。キャラの後ろにロープが引かれ、ブロックを囲んでいく。ロープが伸びるアイテムや、コッチとソッチがついてくるパネルを利用しつつ、全8ステージクリアを目指す。ビック東海から発売予定だった『ローピー』というソフトに似ている。

## チェスター・フィールド “暗黒神への挑戦”







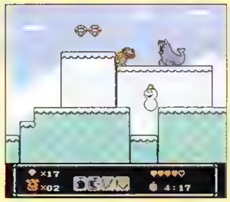
●メーカー／ビック東海●発売日／1987年7月30日●価格／5,300円

『アイギーナの予言』の続編にあたるアクションゲーム。ダンジョンの構造が最初からワープ＆ループの連続で、脱出にはアイテムを使うか、わざと死んでコンティニューするのが手軽だ。各ステージにはクリアに必須なアイテムがあり、マッピングと根気が必要。

## チキチキマシン猛レース







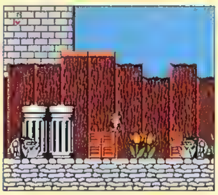
●メーカー／アトラス●発売日／1991年12月25日●価格／6,800円

タイトルからレースゲームを想像してしまうが、実は同アニメの人気キャラ「ケンケン」を主人公にしたアクションゲーム。難易度は低めで遊びやすく、出来も悪くない。最初のストーリーにも、ブラック大魔王ぐらいしか絡んでこない。

## チップとデールの大作戦







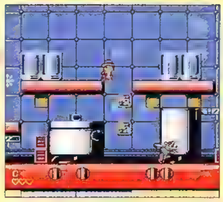
●メーカー／カプコン●発売日／1990年6月8日●価格／5,800円

ディズニーアニメのゲーム化。木箱を持ち上げ、敵に投げつけ進んでいくアクション。難易度も低く、ファミリー・低年齢向けだが、実は対戦プレイが熱い。本来は協力なのだが、味方も掴んで投げることもできるため、敵にぶつけたり、穴に突き落としてしまう。

## チップとデールの大作戦2







●メーカー／カプコン●発売日／1993年12月10日●価格／5,800円

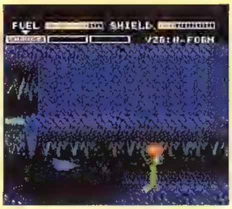
前作はクリアする面のルートを選ぶ方式だったが、単純な面クリア形式となり、ボス戦も多彩な構成になっている。今回も味方を掴んで投げられる。2人が協力しないとアイテムが取れない仕掛けも増えているが、結局は対戦プレイになってしまう。

## 地底戦空バゾルダー








●メーカー／ソフエル●発売日／1991年11月15日
●価格／6,300円

「地底」で「戦空」というネーミングセンスや、ドリルメカ＋ギャルという設定が一部で人気のアクションシューティング。合間にデモを挿入することで3つの異なるゲームを上手く繋げているが、地底帝国との戦いは話が広がりすぎ収拾がつかなくなっていく。

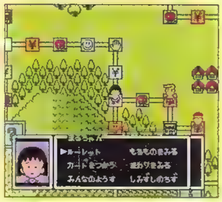
## ちびまる子ちゃん うきうきショッピング











●メーカー／ナムコ●発売日／1991年10月4日●価格／5,800円●付属品／ステッカー

一言で表現すれば、清水市内がマップの『桃太郎電鉄』。目的地に行き、資金を増やしてアイテムを購入し、揃えた物によって役を作り、ポイントを稼ぐ。相手の必要なアイテムを先に押さえ邪魔をすることもできる。常に4人で遊ぶので、プレイ時間が長くなる。

## ちゃっくんぽっぷ







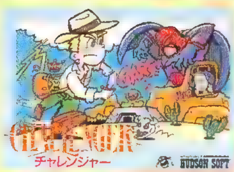





●メーカー／タイトー●発売日／1985年5月24日
●価格／4,500円

アーケードの移植で、かわいい見た目とは裏腹に難易度の高いパズル。敵を倒さずにクリアすると1UPするので、序盤はこれで残機を稼げる。少しのタイムロスも許されない完璧なコース取りが要求される。登場キャラは『バブルボブル』シリーズに継承された。

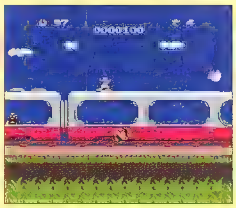
## チャレンジャー









●メーカー／ハドソン●発売日／1985年10月15日
●価格／4,900円

裏技や隠し要素を知っているほど有利。モーリン→オジーズ→ピタロボの順で倒すと、洞窟に入るまでパワーソードが持続する。同じ敵を16匹、ナイフを外さず倒すと1UP。パワーソードでのみ倒せるピンクの火の玉は、難易度を低くするとかえって強敵になる。

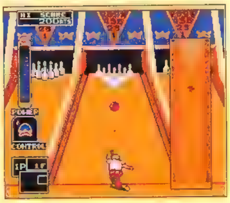
## チャンピオンシップボーリング











●メーカー／アテナ●発売日／1991年2月8日●価格／4,980円

ひたすら投げ込むストイックなプレイ内容で、各種設定もできる。球の軌道に不自然なところがあるが、まったくランダム要素がないため、方向やタイミング、強さなど条件が同じなら同じ様に毎回ピンが倒れる。タイトル画面の音楽は、キーが高すぎるような…。

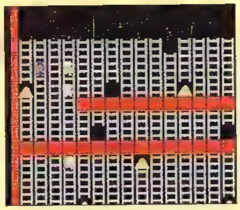
## チャンピオンシップ・ロードランナー









●メーカー／ハドソン●発売日／1985年4月17日
●価格／4,900円

さらに難しい50のステージが追加された上級者向け。箱に "未経験者お断り!" とあるのはダテではなく、いきなり1面から前作を超える難易度で面セレクトもできず、完全にパターン化されたパズルを楽しむ内容だ。クリアした人には番号入り認定証が贈られた。

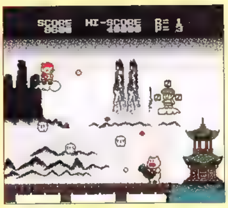
## 中華大仙












●メーカー／タイトー●発売日／1989年9月22日
●価格／5,800円

アーケードからの移植で、焼売や麻雀牌などの敵キャラはいかにも中華風。自機の当たり判定は大きく、前半の復活はともかく、後半の敵の猛攻を避けるのは大変だ。武器屋の娘は何を選んでも「あいやー たいへんよい ほうじゅつをえらんだ アル」としか言わない。

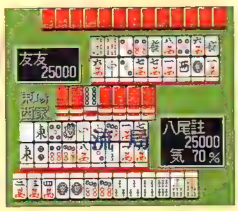
## 中国雀士物語 東風（トンフー）









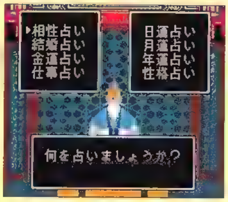

●メーカー／ナツメ●発売日／1989年12月23日
●価格／5,800円

捕らわれた妹「中中」を助けるため、15人の雀士を相手に勝ち抜き戦で優勝を狙う。"気" を溜めツモ和がりの確率を上げる要素があるものの、比較的オーソドックスなテンポの良い2人打ちの麻雀。ビジュアルシーンも用意されているが、肝心の妹はまあまあ。

## 中国占星術





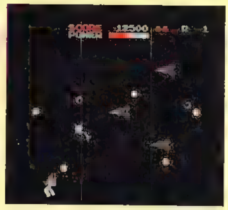

●メーカー／ジャレコ●発売日／1988年11月29日●価格／5,900円

ファミコン初の占いソフト。名前と生年月日を10人分登録でき、仕事運や金運、登録した者同士の相性や、結婚運などが占える。いちおう2000年が過ぎた現在も使うことができるが、項目数が少ないので5分で終わってしまう。開発はサンリツ（現シムス）。

## 超時空要塞マクロス





●メーカー／バンダイ●発売日／1985年12月10日
●価格／4,500円

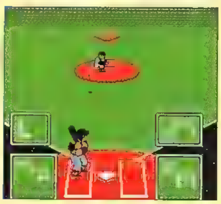
人気アニメのアクションで、開発はナムコ。バトロイドはほとんど前に進まないので、ファイターとガウォークで行くとよい。序盤は画面右下を進むだけでOKだが、3面からクアドラン・ローがホーミングミサイルを撃ってくる。BGMが「小白竜」だけなのは残念。

## 超人ウルトラベースボール









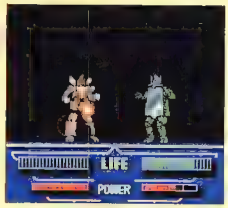
●メーカー／カルチャーブレーン●発売日／1989年10月27日●価格／6,500円
●付属品／テレホンカード（限定版のみ）

「ウルトラプレイ」ではフライを取ると球が爆発し、バットの破片で野手にケガをさせるなど無茶苦茶な試合が楽しめる。魔球と秘打には相性があり、外角にボールを投げるのが有効だ。チームエディット機能も充実。プロ12球団では、普通の野球ゲームとして遊べる。

## 鳥人戦隊ジェットマン





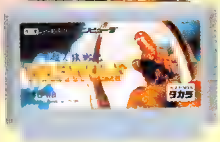



●メーカー／エンジェル●発売日／1991年12月21日
●価格／6,000円

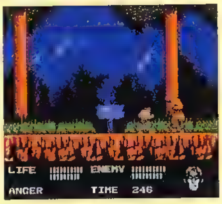
ファミコンの“戦隊モノ”の中でも、特に発売本数が少なかったゲーム。探している人も少ない微妙なレア具合だ。アクションシーンの後、グレートイカロスで巨大ロボと一騎打ちと番組の流れに忠実。難易度はお子様向けだが、BGMはなかなかいい。

## 超人狼戦記 ウォーウルフ






●メーカー／タカラ●発売日／1991年6月28日●価格／6,500円

B級テイストながら、しゃがんでの移動、ボタンと十字キーの組み合わせによるバク転やハイジャンプと、アクションは多彩。無敵アイテムで一撃死ゾーンを切り抜け、後半のボスラッシュなど見せ場も多い。面白さが知られてないのか、安売りされていることが多い。

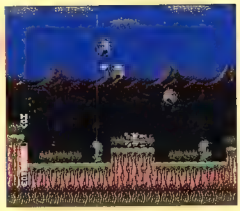
## 超惑星戦記 メタファイト











●メーカー／サンソフト●発売日／1988年6月17日●価格／5,300円

自由に乗降可能な戦車「メタル·アタッカー」を駆るアクション。アイテムを取ればホバリングや水中移動などが可能になり、新しいステージに進める。戦車から降りた主人公は弱く、このギャップが上手くゲーム性とマッチしてメリハリの効いた内容になっている。

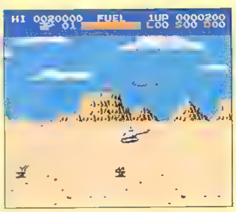
## チョップリフター









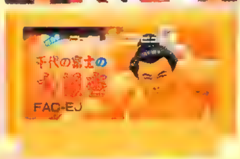




●メーカー／ジャレコ●発売日／1986年6月26日●価格／4,900円

元は海外のパソコンゲーム。ただファミコン版はあまりにも難しくなってしまった。序盤から対空砲が乱れ飛び、1面クリアどころか3画面動かすのがやっと。後ろへ進むほうが速いので、常に画面端をバックするのが基本だ。たくさん捕虜を殺してしまうと怒られる。

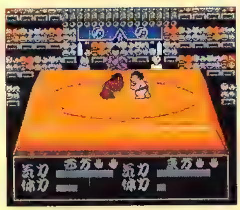
## 千代の富士の大銀杏









●メーカー／フェイス●発売日／1990年12月7日●価格／5,800円

千代の富士が主人公ではなく、同じ部屋の力士という設定。対戦や昇進モード以外にも、コンピュータ同士の取り組みを観戦することができる。押し出しや寄り切りよりも、頭から地面にめり込むような豪快な投げなど、普通ではありえない派手さで勝負が決まる。

## ツインイーグル






●メーカー／ビスコ●発売日／1991年4月12日●価格／5,800円

セタのアーケードゲームを移植。連射の裏技はないが、2人同時プレイも可能だ。グラフィックもまずまず。点滅する敵弾は見やすいが、中盤から登場する高速追尾弾が手強い。オーソドックスなタイプで派手さこそないが、よくまとまっているシューティングだ。

## ツインビー





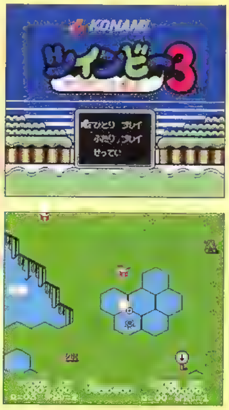


●メーカー／コナミ●発売日／1986年1月4日●価格／4,900円

アーケードからの移植だが、ファミコン向けの変更も多い。ポップなキャラと動き、適度なプレイ時間とバランスで熱中させられる。ただベルを撃って色を変えて取ることによりパワーアップするシステムは攻撃の回避が難しく、後半でミスすると復活しにくい。

## ツインビー3 ポコポコ大魔王




●メーカー／コナミ●発売日／1989年9月29日●価格／5,500円

今回のベルは弾を3発当てれば色が変わるので、すぐフルパワーに。バリアを取り続ければ簡単にクリアできる。ボス戦も弱点があるなど凝っているが、全体的に敵の動きがぎこちなく、画面のチラツキも多い。敵弾も速くて、点滅してよけにくい。残念な完成度。

## つっぱりウォーズ







●メーカー／サミー●発売日／1991年6月28日●価格／6,800円

全国一の番長を目指し、縄張り争いを繰り広げるシミュレーション。徒党を組んで戦うが、番長同士がぶつかるとタイマンバトルに。格闘ゲームばりのパンチやキックの応酬で、必殺技もあるが、駆け引きがないのは残念。中学を統一すると「高校ウォーズ」が始まる。

## つっぱり大相撲





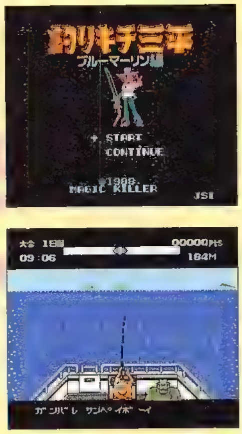


●メーカー／テクモ●発売日／1987年9月18日
●価格／4,900円

ファミコン初の相撲ゲーム。張り手や投げ技で体力を奪い、とどめの技で決める展開はプロレスに近い。相手が吹き飛ぶ張り手や画面外まで放り投げる上手投げ、さらにジャーマンやブレンバスターまで飛び出す。取り組みにかかる時間は長いが、単純でわかりやすい。

## 釣りキチ三平 〜ブルーマーリン編〜



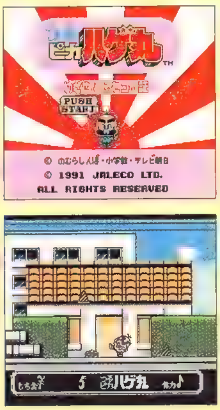




●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1988年3月17日
●価格／5,500円

人気の釣りマンガがゲームに。ロバートと魚神さんがアドバイスをくれるので、ポイント選びには困らない。細い糸ならポイントが1.5倍、その日一番の大物には100ポイントといったボーナスもあるが、最終日の「デビルソード」を釣らなければ優勝できない。

## つるピカハゲ丸 めざせ! つるセコの証




●メーカー／ジャレコ●発売日／1991年12月13日●価格／6,300円

「コロコロコミック」のマンガをゲーム化。ストーリーが原作を超越した破綻ぶりで、人類の英知「つるセコの証」を探し、「つるセコキング」を目指す。店で『燃えプロ』が10円で売られているという自虐ネタもあった。アクションが難しく、なかなか進めない。

## ディーヴァ ストーリー6 ナーサティアの玉座







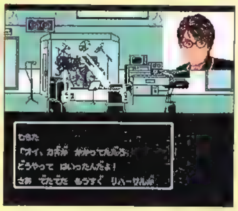
●メーカー／東芝EMI●発売日／1986年12月5日
●価格／5,500円

パソコンを中心に、様々な機種で発売されたSLG。異機種間でパスワードによる、データ交換ができたが、ファミコン版は艦隊のユニット数のみ。レベル4でないと真のエンディングにはならず、マトゥラー攻略後、1分間放置してから進める。音楽は浅倉大介。

## TM NETWORK ライブイン パワーボウル







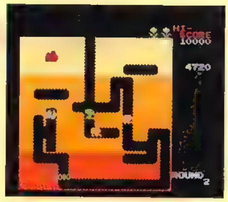
●メーカー／エピック・ソニーレコード●発売日／1989年12月22日
●価格／6,200円●付属品／缶ケース

1999年の未来から来た主人公が、TM NETWORKのメンバーと地球を救うAVGだが、画面のクリックに反応する範囲が極端に狭くて詰まる人が続出。3D迷路も、行き止まりですぐ刺客に捕まってしまう。「CAROL」などの曲がファミコンの音源で聞ける。

## ディグダグ







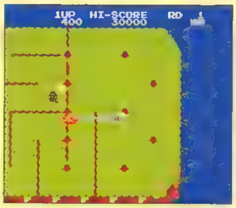
●メーカー／ナムコ●発売日／1985年6月4日
●価格／4,500円

アーケードの大人気ゲームの移植。プクポンだけでも先に進めるが、後半は敵の速度が速くて間に合わない。「岩落とし」を利用した、完全な高得点パターンを作る必要がある。再現度は悪くないが、ファミコン版では敵のアルゴリズムが変わってしまっている。

## ディグダグⅡ







●メーカー／ナムコ●発売日／1986年4月18日
●価格／4,500円

今回はクイを打ち込んで島を壊し、土地ごと敵を海に落とすシステムだが、プレイ感覚は前作と同じ。16ラウンドごとにコミカルな「ディグダグシアター」が流れ、100万点でファンファーレが鳴って祝福してくれる。72面をクリアすると、敵の動きの速い裏面が。

## ディジャブ





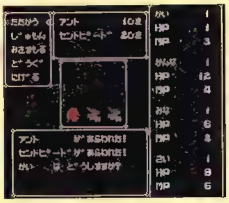


●メーカー／ケムコ●発売日／1988年11月22日●価格／9,800円

米国のパソコンゲームの移植で“死にまくりアドベンチャー3部作”の第1弾。記憶をなくし殺人犯として追われる主人公が真犯人を捜す。ピストルや薬など危ないアイテムを「セルフコマンド」で自分に使うと死んでしまい、警察へ不利な証拠品を持っていくと処刑。

## ディープダンジョンIII 勇士への旅



●メーカー／スクウェア/ハミングバード●発売日／1988年5月13日●価格／5,900円

ディスクシステムで好評だった3DダンジョンRPGシリーズが、今回カセットに。4人パーティーで冒険できるようになり、メンバー交代も可能だが、敵も集団で襲ってくる。ただ画面レイアウトが見にくく、レベル上げも大変。あまりバランスがよくない。

## ディープダンジョンIV 黒の妖術師





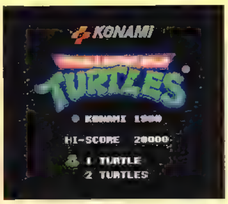


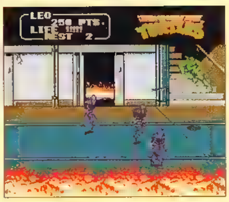
●メーカー／アスミック●発売日／1990年4月6日●価格／6,500円

版権も移り新シリーズに。ダンジョンだけでなく、森など外の世界でも戦う。戦闘画面が見やすく、移動やメッセージスピードも快適。さらにオートマッピング機能も備わった。クエストの数は多いが、シナリオは一本道。キャラの成長により最終パーティーが変わる。

## ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ







●メーカー／コナミ●発売日／1990年12月7日●価格／7,000円

アメコミが原作のアクションで『激亀忍者伝』の続編にあたる。空中のどこからでも出せる飛び蹴りが強力で、これをメインに戦うと攻略が楽になる。ただ敵は持っている武器が違うだけで、動きのパターンはほとんど同じ。ステージも変化に乏しい。

## ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ2 ザ マンハッタン プロジェクト



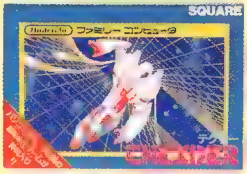


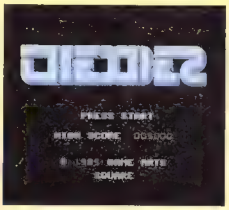


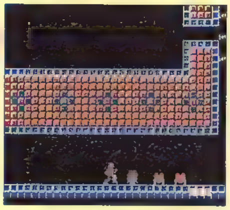
●メーカー／コナミ●発売日／1991年12月13日●価格／6,900円

一見前作とあまり違いを感じないが、バランスが調整され、万能だったジャンプキックもきちんと弱くなっている。投げ技が追加され、シリーズ中最も遊びやすい。各キャラごとに必殺技があり、体力が1の状態でもピンチの時には連発して切り抜けることができる。

## テグザー



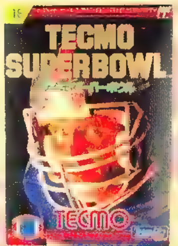




●メーカー／スクウェア●発売日／1985年12月19日
●価格／5,500円

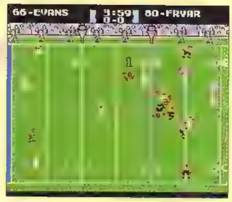
ゲームアーツが開発したパソコンゲームを移植。とても綺麗だったレーザーライフルが、ファミコン版ではポロポロとした普通の弾になってしまい不評だった。キャラも小さく動きもぎこちないうえ、バリアを張っても追いつかないほど敵キャラが出現してしまう。

## テクモ スーパーボウル










●メーカー／テクモ●発売日／1991年12月13日●価格／7,980円●付属品／全チーム紹介冊子

チーム数28、それぞれ30選手と、前作とはデータ量が圧倒的に違う本格派。フォーメーションも8種類に増えた。実際の'91年NFLの年間試合スケジュールに沿って、シーズンを戦うことができるなどかなりのボリューム。グラフィックも見やすくなった。

## テクモボウル





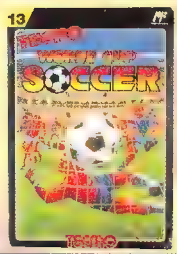





●メーカー／テクモ●発売日／1990年11月30日
●価格／6,900円

アーケードから移植。全12チームの選手はすべて実名でNFLそのもの。選手ごとに個性もあり、お気に入りのチームがあるとより楽しめる。画面もリアルに描かれ、アメリカではミリオンヒット。対戦以外にも、選手に指示を与えるコーチモードがある。

## テクモ ワールドカップ サッカー









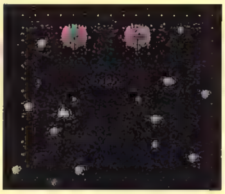
●メーカー／テクモ●発売日／1990年12月7日●価格／5,800円

アーケードからの移植。'90年のイタリアワールドカップを16か国で戦う。時々、シュートがゴールポストに当った後、変な角度に跳ね返ってゴールできてしまうことがある。元はトラックボールを使った操作だったが、ファミコン版でもそのスピード感は健在だ。

## 絵描衛門(でざえもん)





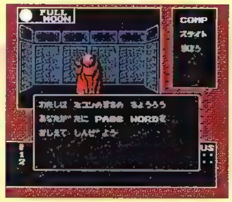


●メーカー／アテナ●発売日／1991年9月13日●価格／9,800円

自分でシューティングゲームを作れるソフト。自機のデザインや攻撃方法、敵の出現パターンまで細かく設定可能で、BGMも6曲まで作れるが、ステージは3つまでしか保存できない。中古で買うと前の持ち主のデータが残っていることがあり、それを遊ぶのも一興。

## デジタル・デビル物語 女神転生



●メーカー／ナムコ●発売日／1987年9月11日●価格／4,900円

西谷史の小説が原作のRPG。シリーズ1作目にして、仲魔合成のシステムがほぼ完成している。合体法則は奥が深く、「麻薬」といわれるほどハマる。音楽も素晴らしいが、難易度は高く、パスワードセーブなのが面倒だ。キャラデザインは原作の挿絵と同じ北爪宏幸。

## デジタル・デビル物語 女神転生II



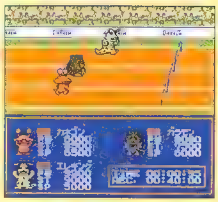



●メーカー／ナムコ●発売日／1990年4月6日●価格／7,800円●付属品／ステッカー

前作同様、制作はアトラス。システムが強化されたシリーズの金字塔で、既存のRPGにはない退廃的な世界観や、神と悪魔の戦いという壮大なテーマで熱狂的なファンを生んだ。マルチエンディングだが、人生・宗教観を問われる分岐となるラストは衝撃的。

## データック専用ミニカセット ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!



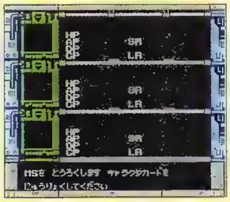
●メーカー／バンダイ●発売日／1993年4月23日●価格／2,800円●付属品／カード(40枚)

参加するキャラをバーコードで登録し、7つの競技で総合得点を競うアクション。基本はボタン連打と目押しだが、一部操作が特殊なものも。最終競技が終わるとマラソンのラストランナーがスタジアムに戻って来る演出はいいが、その順位でほとんど勝負が決まる。

## データック専用ミニカセット SDガンダム ガンダム ウォーズ





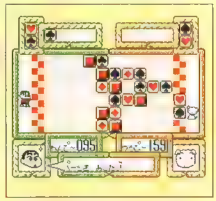
●メーカー／バンダイ●発売日／1993年4月23日●価格／2,800円●付属品／カード(40枚)

数多くのMSが登場するSLG。戦闘は操作せず、コマンドをバーコードから選ぶ。各MSやMAも特徴をとらえ、コマンドカードで出るビグザムやサイコガンダムのドット絵も気合いが入っている。ゲーム化されていない「〜0083」や「〜ZZ」のシナリオも嬉しい。

## データック専用ミニカセット クレヨンしんちゃん “オラとポイポイ”





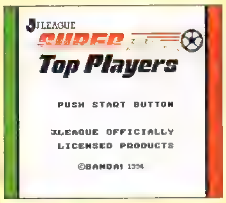



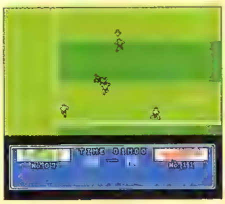
●メーカー／バンダイ●発売日／1993年8月27日●価格／2,600円

人気マンガを対戦式パズルゲーム化。『データック』シリーズだが、このソフトだけはカードをまったく使わない。通常のカセット版と内容も発売日も同じだが、こちらのほうが安い。ステージクリアごとのデモが面白く、原作のような展開が楽しめる。

## データック専用ミニカセット J-LEAGUE スーパートッププレイヤーズ





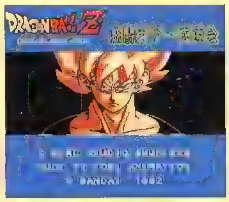



●メーカー／バンダイ●発売日／1994年4月22日●価格／2,800円●付属品／カード(40枚)

『データック』シリーズ最後のソフト。正式にライセンスを取り、チームや選手が実名で登場している。バーコードを使用するのは選手名鑑だけで、カードがなくてもプレイできる。ただ肝心のゲームのほうは、広いフィールドに小さな選手が動き回るだけで迫力がない。

## データック専用ミニカセット ドラゴンボールZ 激闘天下一武道会







●メーカー／バンダイ●発売日／1992年12月29日●価格／7,800円●付属品／データック・カード(40枚)

データック本体が付属しており、これがないと以降の対応ソフトは遊べない。様々な商品のバーコードを使って強いキャラを探すコンセプトは面白いが、読み取りの性能が悪くなかなか成功しない。なおこのソフトで最強なのは、超能力で相手を止められるチャオズ。

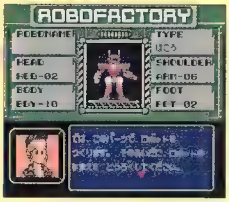
## データック専用ミニカセット バトルラッシュ












●メーカー／ビーアイ●発売日／1993年11月13日●価格／2,800円●付属品／カード（12枚）

版権物が多い『データック』シリーズの中で、唯一のオリジナルもの。パーツを組み合わせてロボットを作り大会に出場する。どの性能を重視するかを考える必要があるなど戦略性が高く、対戦も奥が深い。チップを集め、育てる楽しみも。現在では入手しにくい。

## データック専用ミニカセット 幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会











●メーカー／バンダイ●発売日／1993年10月22日●価格／2,800円●付属品／カード（40枚）

「週刊少年ジャンプ」の人気マンガが原作の1対1の対戦格闘もの。必殺技のゴリ押しで勝負がつく。最強キャラの120%戸愚呂のカードは最初から付属しておらず、自分でバーコードを探さねばならないため、ほとんど誰も見たことがない幻のキャラとなっている。

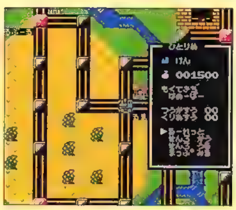
## 鉄道王










●メーカー／デービーソフト●発売日／1987年12月12日●価格／4,900円

『桃鉄』+モノポリーといった感じのボードゲーム。トップでも「全財産交換カード」が出ると逆転されるので、終盤はあまりカードを引かないほうがいい。ダイスで出た数の範囲なら好きなように動けるので、なるべく相手に通行料を払わないようにできる。

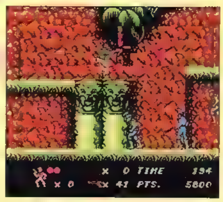
## デッドフォックス









●メーカー／カプコン●発売日／1990年2月23日●価格／5,800円

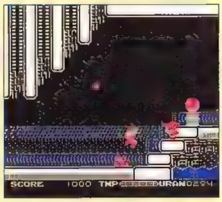
ジャンプしながらの攻撃や、空中制御が可能などの違いはあるものの、ナムコの『ローリングサンダー』にそっくりの内容。イージーでも難しく、敵を全て倒して安全を確保したうえでじわじわ進むパターン記憶系のアクションが好きな人向けのゲームだ。

## 鉄腕アトム









●メーカー／コナミ●発売日／1988年2月26日●価格／5,500円●付属品／キャラカード

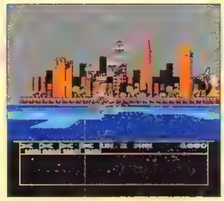
手塚治虫のマンガが原作。走りながら3連続ジャンプで飛行できるが、説明書がないとまずわからない。各面の寄り道イベントは進行には関係がなく、無視して構わない。クリア条件が分かりにくく、ゲームの雰囲気があまり手塚ワールドに合わないのも残念。

## テトラ・スター







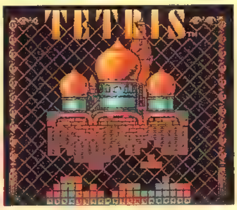


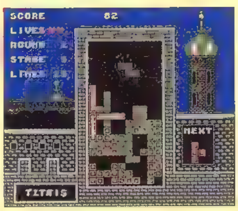
●メーカー／タイトー●発売日／1991年5月24日●価格／7,400円

ホームデータが制作した3Dシューティング。残った味方・自機の数や、重要施設を守ることでシナリオが変化する。デモでストーリーも把握しやすい。背景などの動きは滑らかでグラフィックも凝っているが、雨や雷のエフェクトは画面が見にくい。

## テトリス



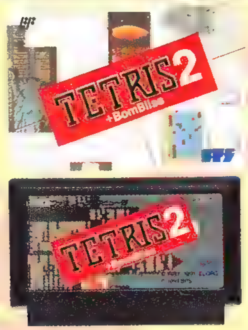




●メーカー／BPS●発売日／1988年12月22日
●価格／4,900円

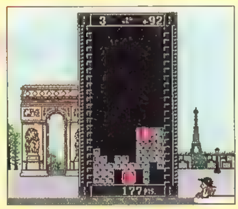
大ヒットした人気パズルの移植。ゲームボーイ版が先に発売されメガヒットを記録したが、ファミコン版は操作方法がまったく異なり、十字キーの下でブロックが回転、Aボタンで落下させるパソコン版と同じ仕様になっており、不評だった。

## テトリス2＋ボンブリス









●メーカー／BPS●発売日／1991年12月13日
●価格／6,500円

チュンソフト制作で、音楽はすぎやまこういち。操作方法も改良され、対戦も可能になった。落下スピードも速く上級者も満足。ラインに爆弾を組み込み爆破して消す、新しいシステムの「ボンブリス」も作り込まれており、爽快感はこちらのほうが上かもしれない。

## テトリスフラッシュ







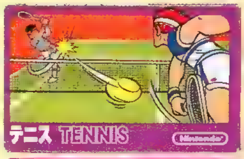





●メーカー／任天堂●発売日／1993年9月21日
●価格／5,900円

横一列ではなく、同じ色のブロックを縦か横に3つ以上並べると消滅し、光るブロックを全て消すとステージクリアする。積み上げる緊張感や、ラインを消す爽快感がまったくない『テトリス』の亜流としては完全な失敗作。とても任天堂のソフトとは思えない。

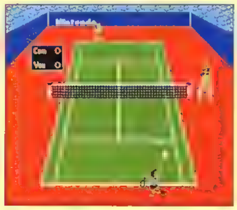
## テニス









●メーカー／任天堂●発売日／1984年1月14日
●価格／4,500円

対戦プレイはないが、ダブルスを2人同時プレイで遊ぶことが可能。最高速のレベル5での戦いは白熱する。人気がなかったのか、出回った数が少ない。動作中にカセットを挿し替える『スーパーマリオ』の「バグ面」を出す裏技のため、探し回った人も多かった。

## デビルマン













●メーカー／ナムコ●発売日／1989年4月25日●価格／5,500円

アニメ版ではなく、マンガ版のストーリーを下敷きにしたアドベンチャー+アクション。絵やゲームバランスがあまりよくないので、ファンに勧めるのは微妙だが、原作のストーリーを最初から最後まで詰め込み、違う結末も用意した点は評価できる。

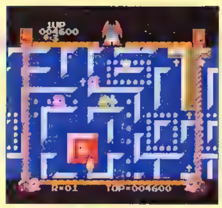
## デビルワールド









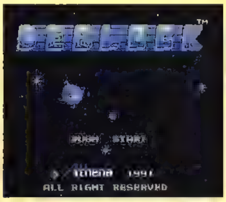



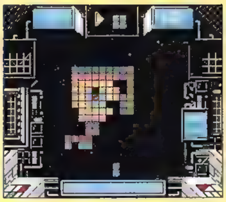
●メーカー／任天堂●発売日／1984年10月5日
●価格／4,500円

当時流行したドットイートタイプだが、強制スクロール制や十字架を取ってドット消しや攻撃が可能になるなど、単なる二番煎じではない。ボーナス面の1UPアイテムを取り続ければ、半永久的に遊べる。任天堂らしい協力・殺し合い表裏一体の2人プレイも健在。

## DE･BLOCK



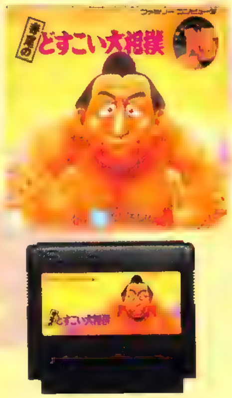



●メーカー／アテナ●発売日／1991年8月9日●価格／4,980円

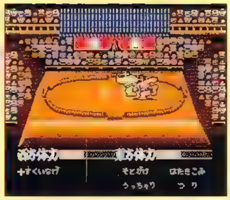
ブロックは画面の四方から出現し、自機を回転させ周りにブロックを付けていくという、変則『テトリス』型のパズル。ブロックが正方形になると消え、サイズが大きいほど高得点になる。ゲーム性は高いが、フィールドが狭く、すぐ手詰まりになるのが唯一の難点。

## 寺尾の どすこい大相撲









●メーカー／ジャレコ●発売日／1989年11月24日●価格／5,900円

十字キーとボタンの組み合わせで技を決め、あとは連打で勝敗が決まる。日本一周編はRPG風になっていて、相撲の連打勝負で経験値を稼ぎ、技を覚え、アイテムを貯め、全国5か所の「悪の土俵」を制覇する。漢字でしこ名を付けられるのもユニーク。

## テラクレスタ









●メーカー／日本物産●発売日／1986年9月27日
●価格／4,900円●付属品／オリジナルステッカー

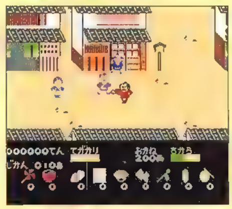
アーケードからの移植。巨大な中ボスや、キンキン響くニチブツサウンドも忠実に再現されている。役に立たない“無敵の火の鳥合体”もそのまま。オリジナル要素として、全機合体･分離攻撃時のフォーメーションをエディットできるが、使える組み合わせが少ない。

## 天下のご意見番 水戸黄門









●メーカー／サンソフト●発売日／1987年8月11日
●価格／5,300円

おなじみの時代劇をゲーム化。内容は『がんばれゴエモン』に『シャーロック･ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件』を足したような感じだ。助さんや格さん、うっかり八兵衛、弥七達も登場。「この紋所が目に入らぬかぁ!」など定番のセリフを音声合成で聞ける。

## 電撃ビッグバン!





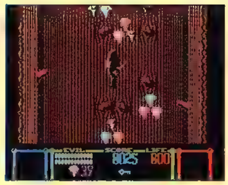

●メーカー／ビック東海●発売日／1989年1月27日●価格／5,800円

さまざまなアイテムやイベントが詰め込まれたアクション。主人公の名前は「蛮元気」、迷セリフも満載でコメディ色が強い。ルートに沿ってステージを選ぶことができ、面数も多いので効率のよい攻略が必要になる。最後のメダル並べはランダムで、実は運任せ。

## 伝説の騎士エルロンド





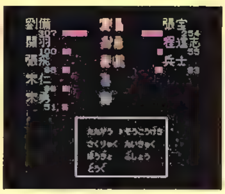


●メーカー／ジャレコ●発売日／1988年7月15日
●価格／5,500円

元はレアが開発した海外ゲーム。日本版はNMKが製作している。操作性とクリア条件の難解さで敬遠する人が多いが、同じ色の鍵を宝箱とドアに当てはめていくだけの単純な内容だ。頭突きで出現する大量のダイヤがある隠し部屋の場所を把握すれば攻略が楽になる。

## 天地を喰らう



●メーカー／カプコン●発売日／1989年5月19日
●価格／5,900円

本宮ひろ志原作のマンガをアレンジ。流浪しながら勢力を拡大していく劉備軍を、RPG仕立てで捉えたアイデアには脱帽。蜀は魏どころか呉まで倒してしまう。自由度の高いパーティー編成が可能で、「総攻撃」などがある戦闘はテンポよく、SLGの要素もある。

## 天地を喰らうII 諸葛孔明伝



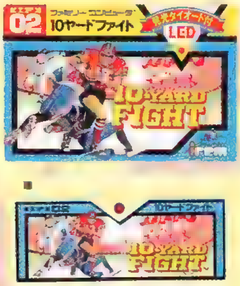




●メーカー／カプコン●発売日／1991年4月5日
●価格／8,500円

原作は赤壁の戦いにすら進んでいなかったので、今回は漢中戦以降、蜀が連戦連勝するオリジナルストーリー。戦闘では計略や陣形が使えるようになり、頻繁に武将との戦いが入るので飽きが来ず、音楽の評価も高い。なぜか最後の敵･司馬懿を倒した後も敵が現れる。

## 10ヤードファイト





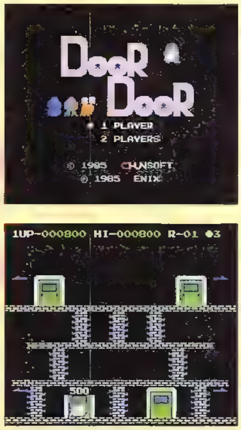


●メーカー／アイレム●発売日／1985年8月30日
●価格／4,900円

アーケードからの移植。アメフトなのにフォーメーションがなく、ランプレイで相手のタックルをかわし、独走していればクリアできる。中学→高校→大学とレベルが上がり、最後はスーパーボールまで行き着く。ずっと十字キーを押しっぱなしなので、指が疲れる。

## ドアドア



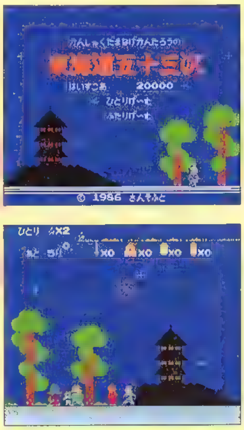




●メーカー／エニックス●発売日／1985年7月18日
●価格／4,900円

パソコンからの移植で、チュンソフトの中村光一がエニックス主催のコンテストで優秀賞を獲得したゲーム。半分だけドアを閉めてエイリアンを誘導し、一度にまとめて閉じ込める「半ドア」、0面のバクダンで自爆して25面へワープなど、様々なテクニックがあった。

## 東海道五十三次




●メーカー／サンソフト●発売日／1986年7月3日
●価格／4,900円

恋人に会うため、かんしゃく玉を武器に東海道を進む時代劇アクション。無敵アイテム「おにぎり」は効果が切れた瞬間にやられることが多く、中には必ず川に落ちて死ぬものもあるので、取らないのが基本。隠しアイテムやワープの場所を覚えるのが攻略のコツだ。

## 東京パチスロアドベンチャー





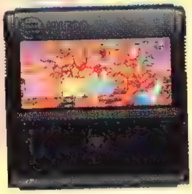


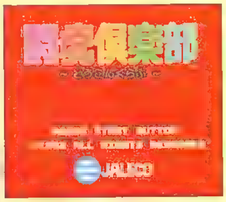
●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●発売日／1991年12月13日
●価格／6,800円

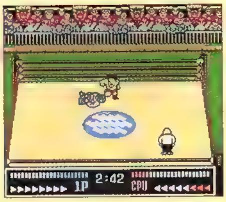
パチスロ大好きの少年(!?)そろっ太君が、東京都のパチスロ店を回って5人の強豪と戦っていき、総合ポイントを競い優勝狙う。それぞれの台はリーチ目が確認できるようになっているが、どの台が出やすいのかといった肝心の情報がなく、運の要素が強い。

## 闘魂倶楽部








●メーカー／ジャレコ●発売日／1992年7月24日●価格／6,300円

コミカルなプロレスゲーム。リングがレスラーの動きに合わせて回転するが、慣れるまでは少し戸惑ってしまう。相手との位置関係で出る技が変わり、返し技もある。ダメージを受けるたびに怒りゲージが増加、一定数値に達すると超必殺技が使え、逆転が狙える。

## 闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光







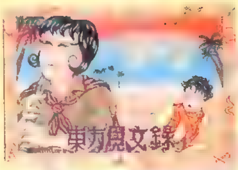




●メーカー／データイースト●発売日／1987年6月12日●価格／5,300円

ギリシア神話をモチーフにした人気RPGシリーズの1作目。町の中と外の世界とが一体型になったマップ、武器や防具には耐久度があり、アイテムが壊れてしまうなどのシステムが話題に。ラスボスのハデスはレベル最大ならダメージを受けずに倒すことができる。

## 東方見文録





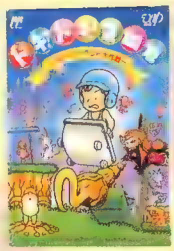





●メーカー／ナツメ●発売日／1988年11月10日●価格／5,800円

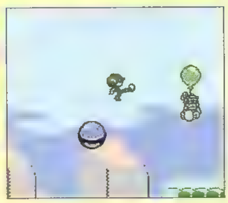
同社のファミコン参入第1弾で、ギャグがブッ飛んだ不条理アドベンチャー。特に意地悪な謎もなくコマンド総当たりで進めるが、展開が読めず、ブラックな表現も多い。特にラストは主人公が××して終わりと洒落になっていない。書き留めにくいパスワードも変だ。

## ドキ!ドキ!遊園地 ～クレイジーランド大作戦～









●メーカー／バップ●発売日／1991年8月9日●価格／5,800円

KID制作の、遊園地を舞台にしたアクション。4段階のライフ制で、ダメージを受けるたび攻撃が強力になる。敵の攻撃はそれほど激しくないので、2～3段階目で進むのがいい。一方穴に落ちて死ぬことが多く、敵に接触した反動で転落死というのが珍しくない。

## 時空(とき)の旅人












●メーカー／ケムコ●発売日／1986年12月26日●価格／4,900円

アニメ映画のゲーム化で、歴史上の人物が投げかける問いに対し答える形で進めていくAVG。ストーリーは原作無視で、家康と三成が雑煮を巡って言い争い、キムチのために朝鮮出兵を行う秀吉など支離滅裂。彼らの機嫌を損ねると、すぐにゲームオーバーになる。

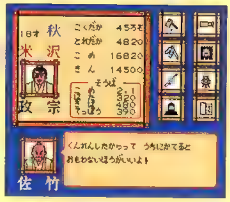
## 独眼竜正宗












●メーカー／ナムコ●発売日／1988年4月5日●価格／5,500円
●付属品／操作表・マップ

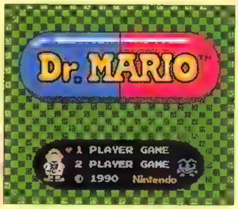
奥州を舞台にした戦国SLG。命令は8種類しかないので、初心者にも簡単だ。ランダムに効果がが起こる「祈とう師」コマンドが面白い。戦闘システムもユニーク。またミニゲームも豊富で、「ヤブサメ」による兵の訓練やあみだクジでの金山発掘などが用意されている。

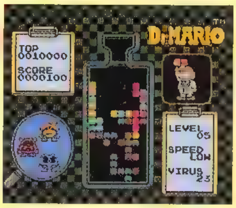
## Dr.マリオ









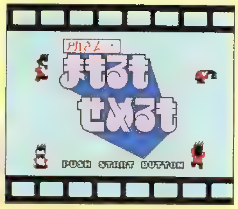

●メーカー／任天堂●発売日／1990年7月27日
●価格／4,900円

同じ色のカプセルかウイルスを、縦か横に4つ並べると消えるシンプルな落ちモノパズル。初心者の暇つぶし、上級者は1人プレイで限界まで挑戦、2人で対戦と、あらゆる人が楽しめる内容。なお1人用では、24面以降はループになる。音楽は田中宏和。

## 所さんのまもるもせめるも











●メーカー／エピック・ソニーレコード●発売日／1987年6月27日
●価格／4,900円

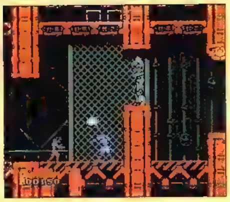
タレントの所ジョージが企画・構想・キャラデザイン・BGMを手掛けたアクションゲーム。武器は水鉄砲で射程が短かく、すぐに弾切れ。操作性も悪い。発売前には彼が様々なメディアでアピールしたため話題になったが、売り上げはそれほどでもなかったようだ。

## 特救指令ソルブレイン







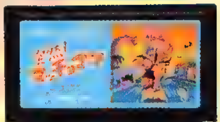
●メーカー／エンジェル●発売日／1991年10月26日●価格／6,000円

特撮ヒーロー番組のファミコン化だが、NESの『SHATTER HAND』のキャラを差し替え(一部変更あり)ただけのもの。そのため雰囲気が全然合っていない。しかしソフト自体の出来はよく、操作性やサウンド、グラフィックはテレビ番組を知らないほうが楽しめる。

## 突然!マッチョマン







●メーカー／ビック東海●発売日／1988年12月2日●価格／5,500円

一撃で死んでしまうひ弱な主人公が、アイテムを取ってマッチョに変身するアクション。マッチョ状態はかなり強力で、銃で150発撃つ必要のあるボスがパンチ10発で倒せてしまううえ、ビームも撃てる。最後のボス「宇宙人」も変身すれば簡単だ。

## トップガン







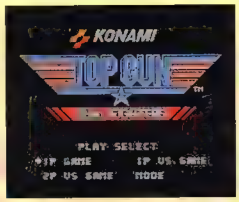




●メーカー／コナミ●発売日／1987年12月11日●価格／5,300円

トム・クルーズ主演の映画が3Dシューティングに。各ステージの攻撃目標を破壊し、空母に戻るのが基本的な流れだが、ステージ途中の空中給油に失敗して墜落、目標を破壊しても空母への着艦で失敗すると1ミスと、慣れるまではなかなか先に進まない。

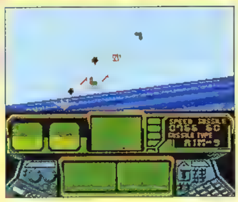
## トップガン デュアルファイターズ











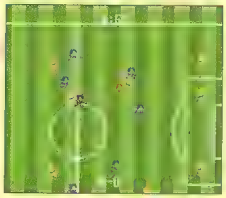
●メーカー／コナミ●発売日／1989年12月15日●価格／6,000円

前作と同じ3Dコックピットタイプのシューティングだが、今回は画面を2分割した対戦モードが追加された。人間だけでなくコンピュータ相手でもプレイできるようになっている。操作性も向上して自機がロールできるようになり。全ての面で前作を上回っている。

## トップストライカー







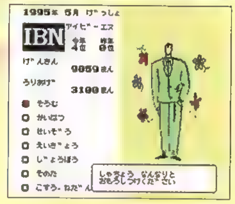
●メーカー／ナムコ●発売日／1992年10月22日●価格／5,800円●付属品／ステッカー

アニメが原作のサッカーゲーム。操作するのは主人公のみで、他の選手には指示を与えるだけ。仲間の能力は素晴らしく、ガンガンゴールを決めてくれるが、自分はまったく活躍できないのが淋しい。『キャプテン翼』のような、ボールが分裂する派手な必殺技もある。

## トップマネジメント






●メーカー／光栄●発売日／1990年12月12日●価格／9,800円

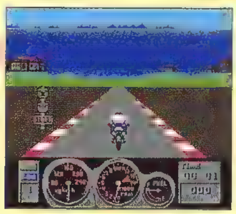
パソコン市場が舞台の会社経営SLG。生産力はあるがモラルの低い「NEG」、資本力が最大の「IBN」といった会社が登場、5年連続でトップシェアを保つとクリア。福利厚生や社員教育、資金繰りなど細かいデータがあるが、顧客の奪い合いはなぜかヘックス戦だ。

## トップライダー









●メーカー／バリエ●発売日／1988年12月17日
●価格／9,800円●付属品／ハードウェアバイク

ゲーム自体は普通のバイクレースだが、空気を入れて膨らませるバイク型の風船にまたがってプレイする。ハンドル部分のコントローラ以外は飾りなので体重移動などは操作に関係ないが、それなりに雰囲気を味わうことができる。

## ドナルドダック









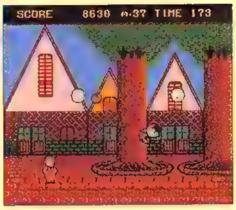
●メーカー／ケムコ●発売日／1988年9月22日●価格／5,800円

ディズニーキャラによるミニゲーム集。袋に入って走るみのむしレースや、靴飛ばしといった6種類のミニゲームが収録されている。それぞれ30秒もあれば終わる内容で、1人用では6競技のトータルポントが一定値を超えると次のレベルに進むことができる。

## ドナルドランド





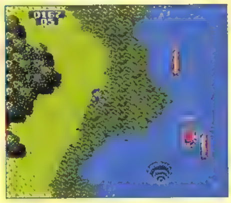




●メーカー／データイースト●発売日／1988年1月29日
●価格／5,500円

「マクドナルド」のマスコットキャラ・ドナルドが主人公。武器はリンゴ型の爆弾で、その上に乗り高くジャンプすることもできる。クリア後の買い物でサンキューセットを揃えると、以後アイテムが値引きされる。ボーナス面のリアルな絵が怖く、エンディングも謎。

## トム・ソーヤーの冒険



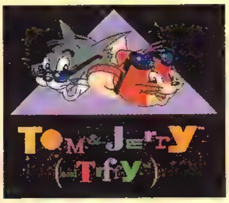



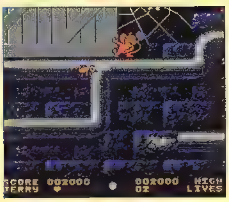
●メーカー／セタ●発売日／1989年2月6日●価格／5,900円

イカダに乗って進むアクション。2人用では、トムとハックが得点とタイムを競い合う。操作性が悪く、陸地にメリ込むと動けなくなってしまう。ボスを攻撃してくる前に瞬殺できるなどバランスも悪い。さらに、なぜか説明書にエンディングが掲載されている。

## トムとジェリー





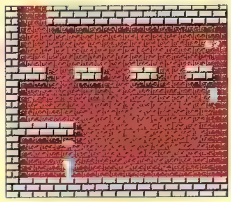

●メーカー／アルトロン●発売日／1992年11月13日●価格／6,800円

海外アニメのゲーム化。グラフィックは丁寧で、2匹ともよく描けている。しかし難易度は高く、大きな当たり判定と敵の配置、分かりにくい足場に泣かされる。トムもダイナマイトやロケット弾まで持ち出して襲ってきて、原作と立場が逆転してしまう。

## ドラえもん





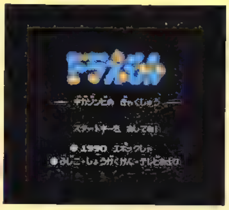
●メーカー／ハドソン●発売日／1986年12月12日●価格／5,500円

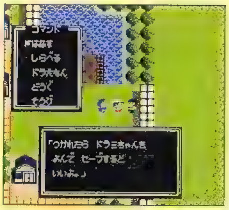
マンガのゲーム化で、ドラえもんが3つの世界で戦うアクション。各面のアイテムは持ち越されるため、ステージ1から体力や攻撃力アップのアイテムを揃えるたほうがいい。2面のシューティングでは「タコ」を4回連続で倒すと回復アイテムが出現する。

## ドラえもん ギガゾンビの逆襲










●メーカー／エポック社●発売日／1990年9月14日
●価格／6,800円

アニメ映画をRPGに。主人公はゲーム用オリジナキャラ。ドラえもんの道具は38種類。「ころばしや」「無敵砲台」といったマイナーなものまで出てきて、きちんと四次元ポケットにストックされる。ジャイアンには専用の隠し武器「まじんのマイク」がある。

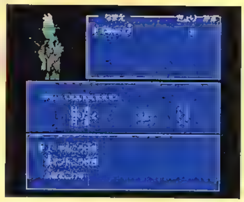
## ドラゴン ウォーズ







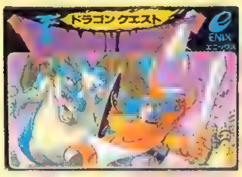




●メーカー／ケムコ●発売日／1991年8月9日●価格／6,800円

海外の3DダンジョンRPGの移植。最大7人までのパーティーと、オートマッピング機能があり、戦闘はコマンド式だが敵との距離を考えて戦うなど、クセがある。レベルアップ時のポイントを特殊な能力に振り分け、変わったスキルを身につけることができる。

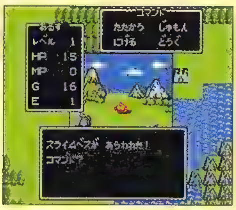
## ドラゴンクエスト









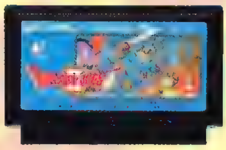



●メーカー／エニックス●発売日／1986年5月27日
●価格／5,500円

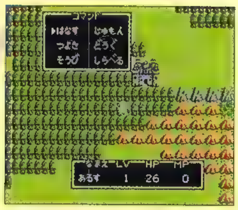
RPG人気の火付け役になったソフトだが、発売前の評判はそれほどでもなかった。鳥山明のキャラクターと、すぎやまこういちのBGMが素晴らしい。現在ではパスワードが解析され「ひろすえりようこみたいなかのじょいいだろ」といったパスワードも作れる。

## ドラゴンクエストII 悪霊の神々





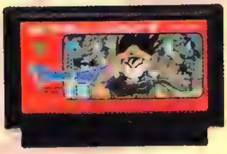



●メーカー／エニックス●発売日／1987年1月26日
●価格／5,500円

発売前から話題を呼んだ、大ヒット作。グラフィックも向上し、パーティー制の導入などシステムも大きく進化した。長い復活の呪文や高めの難易度といったマイナス面もあったが、こうした部分を修正したリメイク版が出た現在も、ファミコン版を推すファンが多い。

## ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

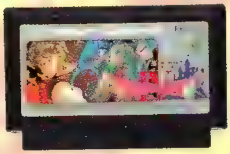



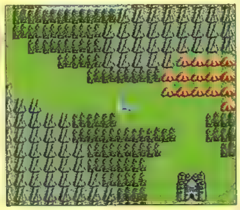



●メーカー／エニックス●発売日／1988年2月10日
●価格／5,900円

発売日には買い求める人が行列を作り、社会現象に。職業選択のシステムが取り入れられた。バッテリーバックアップの採用で復活の呪文は不要になったが、逆に冒険の書が消えてしまう悩みも…。ゲームバランス・シナリオも素晴らしく、シリーズ最高との声も強い。

## ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

●メーカー／エニックス●発売日／1990年2月11日
●価格／8,500円

これまでの“ロト三部作”から新シリーズへ。仲間が戦闘中に自動的に攻撃してくれる「AI」機能が追加されたが、あまり役に立たなかった。結末が救われない話だったためか、後にプレイステーションで出たリメイク版では180度違うハッピーエンドにされている。

## ドラゴンスクロール 甦りし魔竜







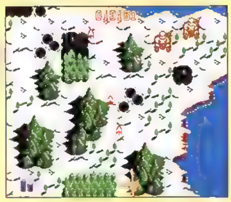
●メーカー／コナミ●発売日／1987年12月4日
●価格／5,300円●付属品／キャラカード

同社初の本格的RPG。マップが広大な上、謎解きも難しい。ヒントも少なく、その入手も理不尽な方法だ。ラストはドラゴンに変身してのシューティングになる。音楽だけは良質。初回版ではオープニングに不適切な表現があり、後にその部分は伏せ字となった。

## ドラゴンスピリット 新たなる伝説





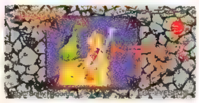



●メーカー／ナムコ●発売日／1989年4月14日●価格／5,200円

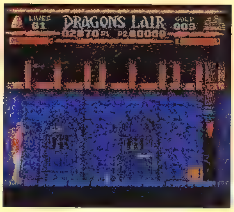
アーケードからのアレンジ移植。オリジナルから後の話で、アイテムや一部面構成が変わっている。グラフィックやBGMの再現度も高く、他機種で削られた要素も再現。面クリア時にはギャル（妖精）のイベントが発生することがあり、体力回復などの特典がある。

## ドラゴンズ レア








●メーカー／エピック・ソニーレコード●発売日／1991年9月20日
●価格／5,900円

アーケードにあったLDゲームの番外編。初めて遊ぶとすぐ死んでしまい、よく「即死ゲー」に分類される。『プリンスオブペルシャ』ばりに細かいアクションの主人公を操り、トラップを死んで覚え少しずつ先に進むという完全なパターンプレイが要求される。

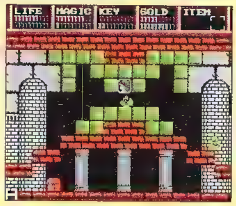
## ドラゴンスレイヤーⅣ












●メーカー／ナムコ●発売日／1987年7月17日●価格／4,900円

マップは広大だが、敵から攻撃を受けないモンスターのプチ、ジャンプ力の高い妹のリルルなど、能力の違うファミリーを使い分け進んでいく。何の取り柄もない兄は最後に出番が回ってきて、ドラゴンスレイヤーでドラゴンを倒すという一番オイシイ役どころ。

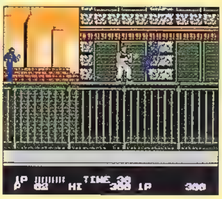
## ドラゴンニンジャ











●メーカー／ナムコ●発売日／1989年7月14日●価格／5,800円

データイーストのアーケードの移植で、ボスにカルノフも出てくる。2人同時プレイはなくなった。キャラの移動がぎこちないが、動きの速い大ジャンプの連続で進むと良い。溜め攻撃が強力なので常に溜めながら進んでいけば、全てのステージが攻略できてしまう。

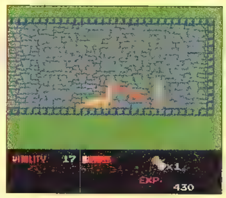
## ドラゴンバスター









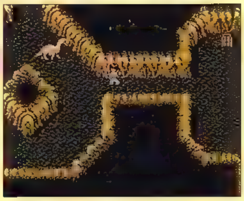
●メーカー／ナムコ●発売日／1987年1月7日●価格／4,900円

アーケードゲームをアレンジ移植。アイテムの種類が大幅に増え、操作方法も変更された。全ステージをクリアすると裏面が登場。綿密な攻略が必要で、スーパーソードの場所を覚えることはもちろん、ルームガーダーにもアイテムを使わねば苦戦してしまう。

## ドラゴンバスターII 闇の封印





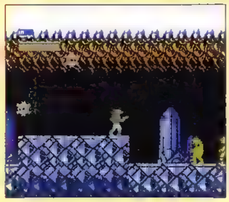
●メーカー／ナムコ●発売日／1989年4月27日●価格／5,200円

ファミコンオリジナルの続編で、武器が弓矢に変わった。矢を壁に当て反射させるという発想は面白いが、数に制限があるので補給しつつ進まねばならない。プレイヤーに通路の先にいる敵の音を聴き分けさせるためなのだが、BGMがないのは大きなマイナス。

## ドラゴンファイター





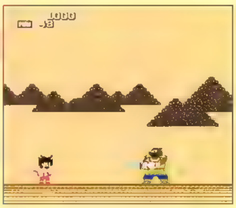
●メーカー／トーワチキ●発売日／1990年8月10日●価格／5,700円

主人公の竜への変身、解除がスムーズでテンポ良く遊べる。アイテムにより攻撃方法が3種類に変化。竜は強力でボスも力押しで倒せるが、後ろを向くことができないので、道中後ろから敵が出てきた場合は、元の姿で戦わなければならない。制作はナツメ。

## ドラゴンボール 神龍の謎



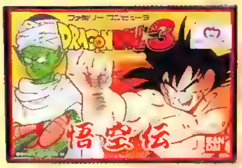


●メーカー／バンダイ●発売日／1986年11月27日
●価格／4,500円●付属品／ゲームマテリアル

人気マンガのゲーム化。原作に沿って展開されるが、後半は「兎人参化の逆襲」や「ジャングル王ビンボ」といったオリジナルストーリーになる。運がないとクリアできない激ムズ難易度なうえ、ドラゴンボールを集めても、神龍はろくな願いを聞いてくれない。

## ドラゴンボール3 悟空伝









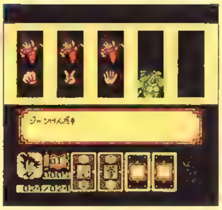
●メーカー／バンダイ●発売日／1989年10月27日
●価格／6,800円

今回のシナリオは『～大魔王復活』の続きになる。レベルアップの時のパラメータの振り分けでは、スピードを上げると全ての能力が上がり効率がいい。ラスボスよりも強いザコ「コンガ」などおかしな点もあるが、さらに進化したカードバトルが楽しめる。

## ドラゴンボール 大魔王復活








●メーカー／バンダイ●発売日／1988年8月12日
●価格／5,800円

シリーズ第2弾。今回はすごろく方式のアドベンチャーになった。戦闘のカードバトルが好評で以後のシリーズにも採り入れられる。ただ、原作とは違うストーリーに少し違和感を感じることも。複雑な3D迷路を抜けた後のラスボス戦は、一撃で終わってしまう。

## ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人







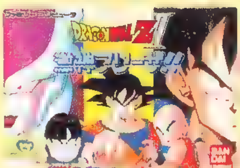



●メーカー／バンダイ●発売日／1990年10月27日
●価格／7,800円

シリーズ第4弾。自由に移動でき、戦闘シーンも3Dアニメーションに。レベル上げも苦にならない。ラディッツからベジータ·ナッパ襲来までを描いているが、映画版のガーリックJr.との戦いもある。育てたキャラによる天下一武道会のモードも追加された。

## ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!



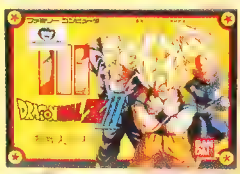
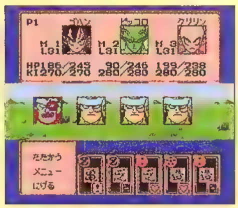





●メーカー／バンダイ●発売日／1991年8月10日
●価格／8,200円

シリーズ第5弾。必殺技でキャラのアップが出るなど演出面がパワーアップ。ストーリーはナメック星に向かい、悟空VSフリーザまで。ただスーパーサイヤ人にはならず最終決戦は次回作に持ち越した。ナメック星が舞台になるので、クリリンの出番が多い。

## ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間

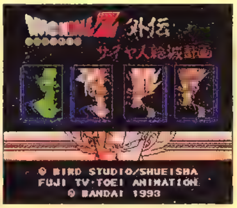

●メーカー／バンダイ●発売日／1992年8月7日
●価格／7,800円

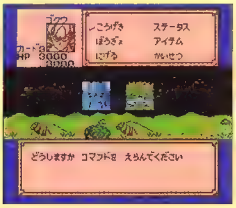
シリーズ第6弾。ストーリーは人造人間との戦いまでを描いているが、数時間で終わってしまう。それをごまかすようにほとんどがクウラ一味との戦いで占められており、どうでもいいイベントが目白押し、BPシステムもなくキャラの強さはよくわからなくなった。

## ドラゴンボールZ 外伝 サイヤ人絶滅計画







●メーカー／バンダイ●発売日／1993年8月6日
●価格／7,800円

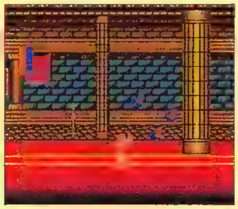
シリーズ最終作。サイヤ人に滅ぼされたツフル人の怨念との戦いを描くオリジナルストーリー。システムは大きく変更され、ミニゲームでキャラが成長。Z戦士達はデストロンガスで必殺技を忘れてしまい、カードの漢字を組み合わせ新しい技を編み出していく。

## ドラゴン ユニット







●メーカー／アテナ●発売日／1990年2月27日
●価格／5,800円

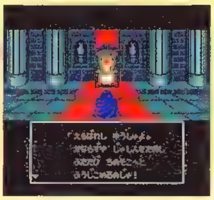
武器の切り替えと成長要素のあるアクション。キャラが大きくダメージを受けやすいが、あちこちに回復手段がある。途中の面のボス達の攻撃はワンパターン。最終面になってようやくまともな相手がでてくるが、ここまで辿り着ける人がどれくらいいるだろうか。

## ドラドラドラ







●メーカー／ナツメ●発売日／1991年1月25日●価格／5,800円

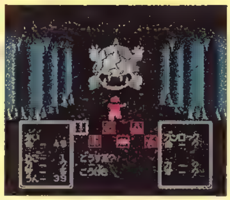
フリー対局モードとRPG仕立てのクエストモードの2種類が遊べる麻雀ゲーム。クエストモードでは3タイプから主人公と3つのシナリオが用意され、9通り楽しめる。戦闘や町のBGM、効果音が『ドラクエ』をマネしており、セリフ回しもそれっぽい。

## ドリームマスター







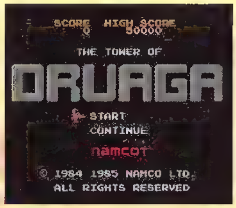
●メーカー／ナムコ●発売日／1992年9月22日●価格／5,800円
●付属品／ステッカー

パソコンゲーム『ローグ』に似たRPG。各章をクリアするとパラメータは初期化されるので、限定された手段を駆使するパズル的要素も強い。何回も遊べば仕組みが分かり必ずクリアできるようになっているが、死ぬと章の始めに戻される。制作はバースディ。

## ドルアーガの塔









●メーカー／ナムコ●発売日／1985年8月6日
●価格／4,900円

アーケード版は縦画面だったためマップが狭くなっているが、うまく調整されている。宝箱を取らないと進めず、その出し方がノーヒントなうえ難解なので攻略本は必須。また宝箱の出し方が違う『裏ドルアーガ』もあり、2倍おいしい。BGMも良く頑張っている。

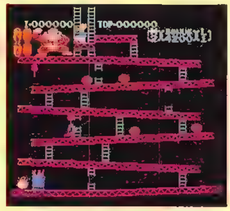
## ドンキーコング







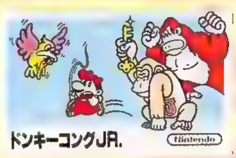


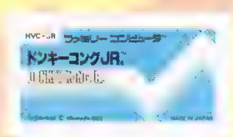



●メーカー／任天堂●発売日／1983年7月15日
●価格／4,500円

容量の関係でアーケード版にあった一部演出とステージ2がカットされてしまったが、残りの3面の出来は素晴らしく、満足のいく移植度。時々マリオのほうに方向転換してくる樽があるが、これはハシゴを登りきらない状態でいれば避けることができる。

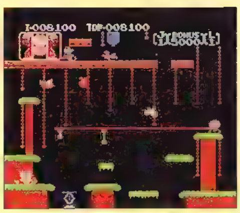
## ドンキーコングJR







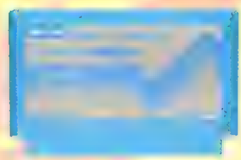


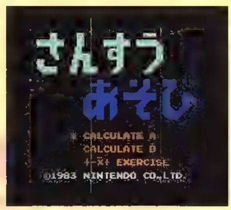
●メーカー／任天堂●発売日／1983年7月15日
●価格／4,500円

アーケードからの移植。敵の動きが速くて難しかったが、大幅に難易度が改善された。なおヘリでコングを輸送するマリオのデモはなくなっている。前作では悪役だったコングの息子が主人公。今では世界の人気者であるマリオが悪役という設定も面白い。

## ドンキーコングJR.の算数遊び







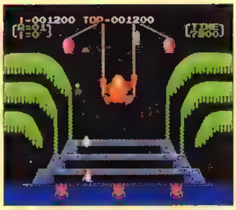

●メーカー／任天堂●発売日／1983年12月12日
●価格／4,500円

『ドンキーコングJR.』のステージをベースに、遊びながら算数を学ぶ。1人用では黙々と計算するだけですぐに飽きてしまうが、2人対戦では、相手に体当たりして別の数字を取らせてしまうといった算数に関係ないテクニックが使え、邪魔をするのが楽しい。

## ドンキーコング3







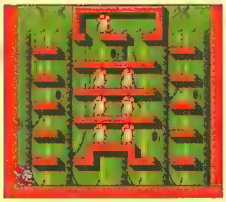
●メーカー／任天堂●発売日／1984年7月4日
●価格／4,500円

同社のゲームウオッチ『グリーンハウス』のアレンジで、アーケードからの移植。シリーズでは珍しくマリオが登場せず、主人公はスタンリー。同じ面構成の繰り返しなので、簡単にパターン化できてしまう。先に進むと害虫が増えていくが、かなりの種類が存在する。

## ドンドコドン



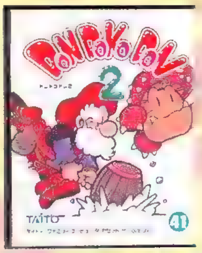
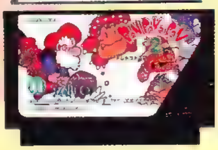


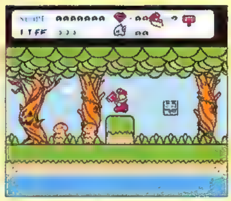


●メーカー／タイトー●発売日／1990年3月9日●価格／5,900円

アーケードから移植された固定画面アクションで、2人同時プレイも可能。ハンマーによる近距離攻撃はミスが多くなりがちなのと、ステージに工夫がないのが残念。50面クリアで出るパスワードは裏面へのカギで、表面ステージ1に裏面への入り口が隠されている。

## ドンドコドン2

●メーカー／タイトー●発売日／1992年1月31日●価格／5,900円

ファミコンオリジナルの続編。前作をそのままスクロールアクションに仕立てた内容で、叩いた敵は上方向にも投げられるようになった。2人同時プレイはなくなったが、体力制になり、強制スクロール面や隠しボーナスゲームなど、ツボを押さえた作りになっている。

## ファミコンコラム④

### 元祖ディスクライター

ゲームを書き換えできるシステムは、最初ハドソンが任天堂に売り込んだもの。ただそれはRAMを搭載したICカードで、高価なうえ容量も少なかった。そのため任天堂はこれを採用せず、ミツミが開発した安価なクイックディスクに乗り換えてしまう。なおICカードメーカーやハドソンにパテント料が発生するのも、ハドソンの案が嫌われた理由の1つだった。また同時期、セガも同じようなメモリカードを使ったシステムを発表している。

### ニンテンドウパワーのif

'90年代に入って、コンビニでスーパーファミコンやゲームボーイ用カセットを書き換えできる「ニンテンドウパワー」が展開されたが、実はこのとき、ファミコン用のものも試作されていた。しかし128Kビット以下の容量のソフトしか対応させることができず、タイトルが初期の極少数のものに限られるため、残念ながら実現には至らなかった。ファミコンの大容量ソフトには決まった規格がなく、システムを共通化できなかったのだ。

## ナイトライダー







●メーカー／パック・イン・ビデオ●発売日／1988年9月30日
●価格／5,500円

日本でも放送され人気となったアメリカのTVドラマが原作のカーシューティングで、カーチェイスしながら体当たりやレーザーで攻撃する。片輪走行やターボブースト(ジャンプ)などの機能は原作そのまま。「ナイト2000」のセリフも雰囲気が出ている。

## 長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険







●メーカー／東映動画●発売日／1986年11月21日
●価格／4,900円

東映アニメ映画「長靴をはいた猫」のアクション。80日以内の全ステージクリアを目指す。突然足場が崩れるなど、妙に難度の高い場面もある。無敵や移動スピードが上がる長靴型のアイテムを取ることが不可欠だが、まずはその色と効果を覚えなければならない。

## 中嶋悟F-1ヒーロー







●メーカー／バリエ●発売日／1988年12月9日
●価格／5,900円

F1ドライバー・中島悟監修のレースゲーム。'88年F1グランプリの16コースを再現しているが、ドライバー達は実名でない。またグランプリモードは9段階のレベルがある。ただシフトチェンジの操作方法が他のソフトと逆なので、慣れるまで戸惑ってしまう。

## 中嶋悟監修F-1ヒーロー2



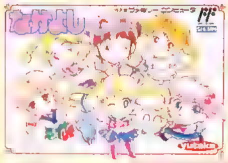




●メーカー／バリエ●発売日／1991年9月27日
●価格／5,900円

2P対戦、フリー走行、グランプリモードを4種類のマシンで戦うレースゲーム。セッティングはできないが、鈴鹿やモナコなど、実際の16コースを再現。マシンが滑りやすくハンドル操作が難しいが、コースごとに減速ポイントなどを中島悟が解説してくれる。

## なかよしといっしょ






●メーカー／ユタカ●発売日／1993年12月10日
●価格／7,800円

月刊少女コミック誌「なかよし」連載の「きんぎょ注意報！」など7つのマンガのRPG。頻繁にHP回復ができるやさしい仕様になっている。主人公が作者に依頼され、マンガのキャラと冒険するファンにはうれしい設定。現在、入手しにくくなっている。

## ナッツ&ミルク








●メーカー／ハドソン●発売日／1984年7月28日
●価格／4,500円

かわいい謎の生物が主人公のアクション。ステージ上のフルーツを集め、時間内に恋人のところまで行けばクリアとなる。シンプルだが、雰囲気のあるグラフィック。ちなみに、恋人が「ヨーグル」で、主人公が「ミルク」、敵キャラが「ナッツ」だ。

## ナポレオン戦記







●メーカー／アイレム●発売日／1988年3月18日●価格／5,500円

ナポレオンの戦いを再現した8つのシナリオがあるシミュレーション。敵の強さや射撃速度、友軍の数などを細かく設定できる。戦闘マップを敵味方の部隊がリアルタイムで進軍していて、味方部隊一人ひとりに細かく指示し、敵を全滅させるか司令官を倒せば勝利。

## ナムコクラシック









●メーカー／ナムコ●発売日／1988年5月27日●価格／5,900円

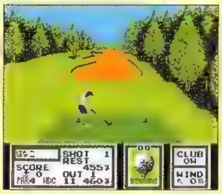
1～4人のストロークか2人対戦のマッチを選べる「ラウンドプレイ」と、全30戦を戦い「ナムコクラシック」に進出して優勝を目指す「トーナメント」の2モードがあるゴルフゲーム。ショットシステムが特徴的で、ボール位置やスピン力、ショットの高低を設定できる。

## ナムコクラシックII










●メーカー／ナムコ●発売日／1992年3月13日●価格／5,900円●付属品／ステッカー

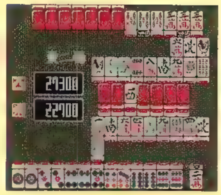
基本は前作と同じだが、練習モードが新たに設けられ、「ラウンドプレイ」にポイントマッチとベストボールゲームを追加。「トーナメント」はジャパン編とインターナショナル編に分かれ、コースも3種類となった。パットは少し強めに打つのがコツ。

## ナムコット麻雀III マージャン天国










●メーカー／ナムコ●発売日／1991年3月8日●価格／4,900円●付属品／ステッカー

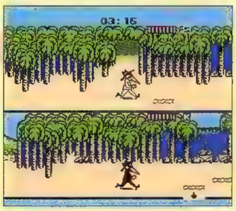
2人打ちのスタンダードな麻雀。「トレーニング」モードでは理牌無しや5秒切りなど、変則的なルールの対局がある。「アドベンチャー麻雀」は、すごろく形式でマップを進み、全国制覇を目指す。様々なイベントやアイテム、イカサマ技があり、初心者でも楽しめる。

## 南国指令!! スパイvsスパイ







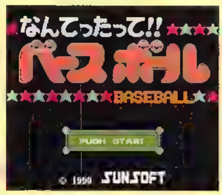


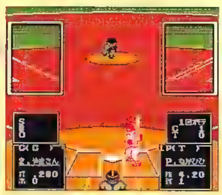

●メーカー／ケムコ●発売日／1987年3月27日●価格／4,900円

『スパイvsスパイ』の続編で、基本ルールは同じ。勝利条件である脱出に使う3つのロケットのパーツを持ち運ぶにはジョイントが重要だ。ワープゾーンがあるなど、各マップの特徴もユニーク。ただ移動速度が遅くなり、罠の楽しさも前作ほどではない。

## なんてったって!! ベースボール



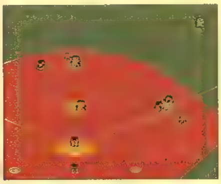
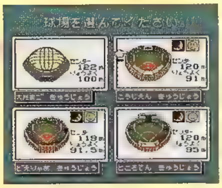



●メーカー／サンソフト●発売日／1990年10月26日●価格／5,900円

カートリッジの上に、カセット用のスロットがある特殊な形態。別売りの「子ガメカセット」で、新しい選手データを増やしていける。『ファミスタ』を意識した作りだが、こちらにも「サンソフトチーム」がある。5ストライク·5アウトという独自のルールでも遊べる。

## なんてったって!! ベースボール 子ガメカセット OBオールスター編



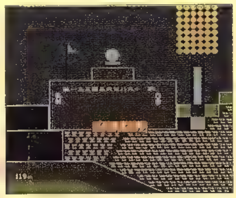
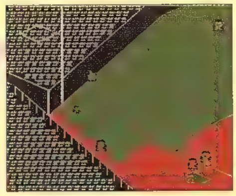



●メーカー／サンソフト●発売日／1991年2月28日●価格／2,980円

『なんてったってベースボール 』専用の「子ガメカセット」。かつての名プレーヤー達でチームを組んでプレイすることができる。ただ残念ながら実名ではなく、なかには「ながしめ」「かけふん」など笑える名前になってしまった人もいる。

## なんてったって!! ベースボール 子ガメカセット '91 開幕編



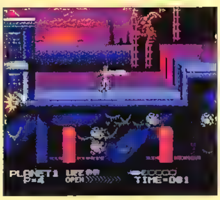
●メーカー／サンソフト●発売日／1991年5月31日●価格／2,980円

「子ガメカセット」第2弾。基本カセットの選手データを'91年の開幕時のものにすることができるが、選手は実名ではない。システムに変更はなく、追加要素もなし。結局、これと『～ OBオールスター編』の2本しか子ガメカセットは発売されなかった。

## 2010 ストリートファイター







●メーカー／カプコン●発売日／1990年8月8日●価格／5,800円

突然ボスと1対1での対決になったり、縦横の任意・強制スクロール面や、ボスラッシュなど構成が次々と変化する格闘アクション。壁への張り付き、足場へのぶら下がりなどアクションも多彩で、慣れるまでが大変だ。無敵の宙返りを使いこなすのが攻略のカギ。

## 虹のシルクロード ～ジグザグ冒険記～





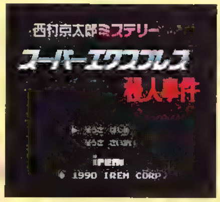


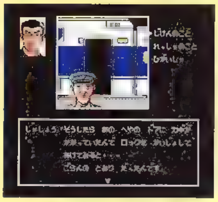
●メーカー／ビクターエンタテインメント●発売日／1991年2月22日●価格／7,500円

経験値が存在せず、戦闘に意味がない風変わりなRPG。町から町へと移動して商品の転売に励み、差額を儲けていくなど、お金が主体となっている。「虹の鏡」の入手という最終目的はあるのだが、商売に精を出しすぎて、そっちのけになりがちだ。

## 西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件







●メーカー／アイレム●発売日／1990年3月2日●価格／6,500円

西村京太郎原作AVGの続編。前作の指紋照合システムに加え、モンタージュ写真システムが追加された。ただし、登場人物を覚えていないとモンタージュを作れず、最初からやり直すハメに。得た情報を確認できるメモコマンドが重宝する。退屈しない展開はさすが。

## 西村京太郎・ミステリー ブルートレイン殺人事件







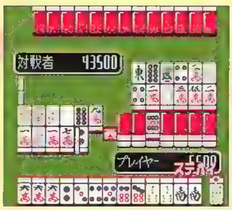
●メーカー／アイレム●発売日／1989年1月20日●価格／6,500円

西村京太郎原作のAVG。ブルートレイン「はやぶさ」車内で発生した密室殺人を解決する。システム的にはオーソドックスでとっつきやすく、理不尽な謎もない。2つの事件を平行して捜査するのだが、主人公を切り替えるザッピングシステムで進んでいくのが面白い。

## ニチブツマージャンIII マージャンGメン







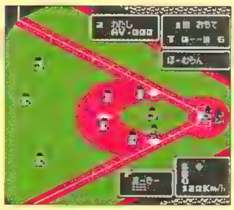

●メーカー／日本物産●発売日／1990年7月20日●価格／6,400円

タイトルはシリーズ3作目ではなく、麻雀にまつわる3種類のゲームを収録しているという意味。2人打ちのフリー対戦、麻雀牌で役を作りラインを消す落ちモノパズル、2つのシナリオがあるAVGと、異なるテイストが楽しめる。コンピュータの思考ルーチンは優秀。

## 日本一の名監督







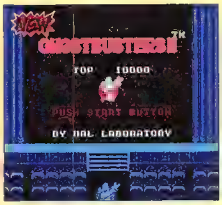
●メーカー／アスミック●発売日／1990年8月10日●価格／6,800円

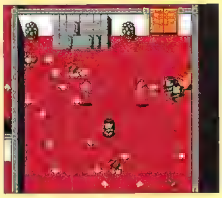
コマンド選択式の野球SLG。プロ野球監督となり、3年以内に優勝に導く。監督以外にも球団経営も行わなければならず、球場の整備や宝くじで資金調達といった経営面のウェイトが高い。 試合は、選手データの変更ができない『ベストプレープロ野球』風だ。

## NEW ゴーストバスターズ2









●メーカー／HAL研究所●発売日／1990年12月26日●価格／5,900円

映画のゲーム化で、ゲームボーイ版をファミコンでリメイクしたもの。4人の中から2人選択し、2人1組で行動する。徳間の『ゴーストバスターズ』と違い、ゴーストを片っ端から吸い込んでいくのだが、敵の種類は豊富。突然現れる敵はパターンを覚える必要がある。

## ニューヨーク ニャンキース









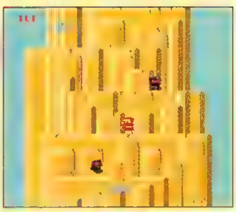
●メーカー／アトラス●発売日／1991年4月5日●価格／6,250円

マイナーながらも、オリジナリティの高さと作り込まれたゲームバランスが光るアクション。マジックハンドの先についているパンチで地面や壁をたたき、その反動でジャンプできる。アイテム購入による、攻撃力増加やホバリングなどのパワーアップ要素も面白い。

## 忍者くん 魔城の冒険





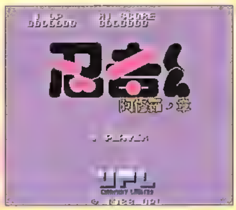



●メーカー／ジャレコ●発売日／1985年5月10日
●価格／4,500円

UPLのアーケードゲームを移植。ジャンプにクセのある忍者くんを操り、ダルマや忍者などの敵を倒せばクリアとなる。パワーアップアイテムはないため、正面から撃ち合っても負ける。下からの体当たりか、上からの踏みつけで敵を気絶させてから攻撃するのが基本。

## 忍者くん 阿修羅の章





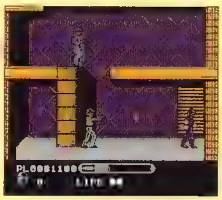
●メーカー／UPL●発売日／1988年5月27日
●価格／5,300円

アーケードからの移植。音、グラフィックは劣るものの、アクション性は充分に再現されている。アイテムを手に入れた時の演出はなくなったが、聞き取りにくいながらも「ヤッター！イケタ！」「ハピョ～ン！」などの音声も再現されているのが嬉しい。

## 忍者COPサイゾウ







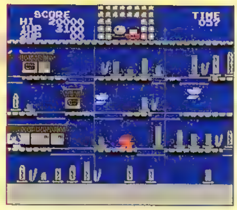
●メーカー／九娯貿易●発売日／1989年11月17日●価格／5,900円

「オジサン、イカッチャウゾ」を始めとして、妙なセンスのセリフが笑えるアクション。忍者とは思えないサイゾウの行動、マフィアのボスなのにワイフにおびえ、最終的には宇宙人になるラスボスなど、B級アメリカ映画を観るかのようなストーリーが魅力だ。

## 忍者じゃじゃ丸くん





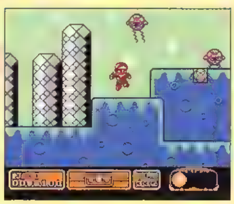
●メーカー／ジャレコ●発売日／1985年11月15日
●価格／4,900円

『忍者くん』を横スクロールアクションにしたような続編的ゲーム。主人公は忍者くんの弟・じゃじゃ丸くんという設定で、これ以降ファミコンではじゃじゃ丸くんの活躍が多くなる。トロッコやロング手裏剣、ガマパックンなど、攻撃アイテムが豊富。

## 忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦





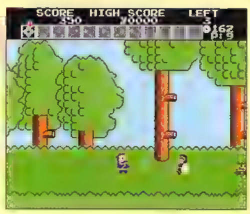
●メーカー／ジャレコ●発売日／1991年3月29日●価格／5,800円

迷走していたシリーズ最後のソフト。基本は踏みつけ攻撃、ダッシュ、土管に入るなど、『スーパーマリオ』のようなアクションになっている。ボタンを押してから間のある、Bボタンダッシュが独特で使いにくいが、アイテムと攻撃パターンが豊富で出来は悪くない。

## 忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻






●メーカー／ハドソン●発売日／1986年3月5日
●価格／4,900円

藤子不二雄のマンガが原作。巻物を盗む影千代が邪魔だが、自キャラと重ねて手裏剣を連打すると高得点が入る。触れると全体力を奪うピンクオバケの回避がポイント。谷、池などの地形も、ムササビの術で問題ない。白猫斎を倒すシンゾウの泣き虫パワーは超強力だ。

## 忍者らホイ!











●メーカー／アスキー●発売日／1990年8月8日●価格／7,800円

『桃太郎』シリーズのスタッフが関わるコミカルなRPG。全編にわたるギャグやダジャレはさくまあきらテイストが溢れる。使い込むほどに強くなる「術成長システム」が特徴で、繰り返せば簡単にレベルアップする。戦闘ルーチンは『天外魔境』に流用されている?

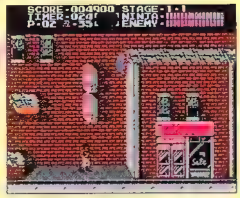
## 忍者龍剣伝











●メーカー／テクモ●発売日／1988年12月9日●価格／5,500円

素早い身のこなしや壁への張り付きなど、忍者らしい体術が満載のアクション。穴へ転落など一発死が多く、難易度は高いが、攻略はパターン化が利く。「シネマチックアクションアドベンチャー」と銘打たれるだけあって、ステージ前のデモシーンはカッコイイ。

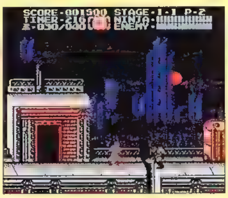
## 忍者龍剣伝II 暗黒の邪神剣











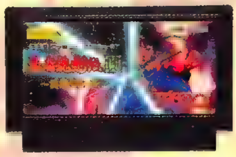
●メーカー／テクモ●発売日／1990年4月6日●価格／5,900円

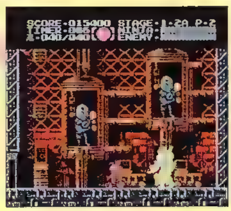
前作から1年後が舞台。謎の暗黒組織との戦いを描いている。ステージ上のギミックの追加、敵パターンの変更により難易度が上がり、「分身の術」を中心とした忍術の駆使が重要となる。グラフィックやサウンド、演出など、前作を上回る出来。

## 忍者龍剣伝III ～黄泉の方船～





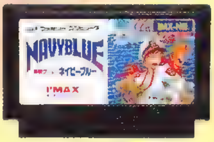



●メーカー／テクモ●発売日／1991年6月21日●価格／6,200円

1作目と『～II』の間の話で、恋人殺害の犯人を追う。ビジュアルシーンは当時発売したOVAの影響を受けているがレベルは高い。アイテムの性能向上、パスワードコンティニューなどによりクリアしやすくなったが、ジャンプ速度が低下して、爽快感は減少した。

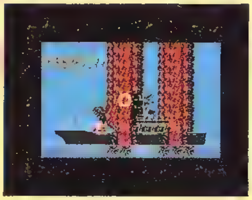
## ネイビーブルー







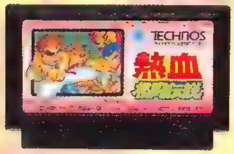


●メーカー／アイマックス●発売日／1992年2月14日●価格／5,900円

ゲームボーイから移植の海戦シミュレーション。各艦はステージごとに決められた予算で兵器を選択して装備する。武器の種類がたくさんある「マインスイーパー」といったところか。クリアしたステージ数でエンディングが変化するが、数が少ないほど良い結末になる。

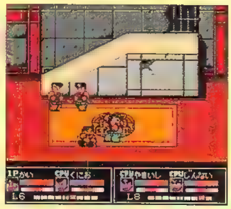
## 熱血格闘伝説









●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1992年12月23日
●価格／6,500円

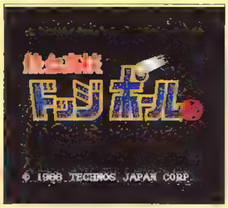
スポーツものから離れ、『熱血行進曲』の勝ち抜き格闘だけを切り取ったもの。主人公はエディットモードで作るキャラクターで、くにおではない。ダウン攻撃、投げ技、合体必殺技など、攻撃方法が多彩で、ダメージを受ける特殊地形などの周辺要素も充実している。

## 熱血高校ドッジボール部












●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1988年7月26日
●価格／5,800円

アーケードからの移植。ボールにあたっても外野に出ず、お互い死ぬまで続けるドッジボール。体力がなく役立たないと思われがちな花園の「なりたか」は外野でも必殺シュートを投げられる。うまい人同士の対戦だと、ほぼ100%キャッチするので決着がつきにくい。

## 熱血高校ドッジボール部 サッカー編













●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1990年5月18日
●価格／5,900円

プレイヤーが動かすのは1キャラのみで、あとは指示を出して操作する。相手キーパーのゴールキックを奪っての必殺シュートを会得すれば簡単に点を入れられる。ダイビングヘッドは移動スピードが速い上、必殺シュートが打てるので、常にダイビングしてもよい。

## 熱血硬派くにおくん












●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1987年4月17日
●価格／5,300円

アーケードからの移植。キャラサイズやグラフィックはスケールダウンしたが、みすずの強さは相変わらず。ファミコン版の4面は入るドアを間違えるとループする迷路仕立てになっている。ジャンプキックが強いのでこれをメインにして戦うと攻略が楽になる。

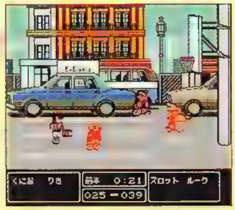
## 熱血！すとりーとバスケット がんばれDUNK HEROES







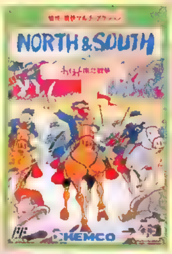


●メーカー／テクノスジャパン●発売日／1993年12月17日
●価格／6,500円

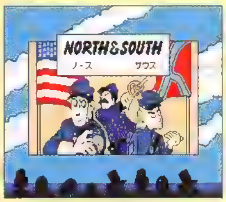
ファミコン版の『くにお』シリーズ最後のソフト。発売時期が遅く、本数が出回っていないので現在はプレミアがついている。相手を殴り、ボールを奪うという相変わらずな展開。反則をとられないので、相手をダウンさせれば、落ち着いて得点を重ねられる。

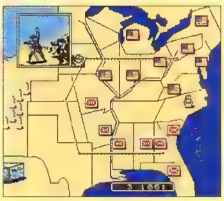
## ノース＆サウス わくわく南北戦争









●メーカー／ケムコ●発売日／1990年9月21日●価格／6,200円

元はアメリカのゲームで、19世紀の南北戦争がテーマのSLG。部隊同士が重なると戦闘が発生し、町に攻め込んだり、列車が走る土地を占領すると、横スクロールのアクションへと展開する。隣のマップのメキシコ人の爆弾やインディアンの手斧など、妨害が多い。

## 信長の野望 戦国群雄伝











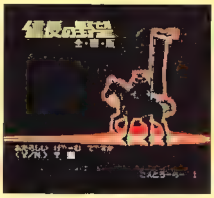

●メーカー／光栄●発売日／1990年2月3日●価格／11,800円●付属品／マップ

戦国SLGの2作目。武将システムが導入され、各武将への命令で国造りや戦を行うので、優秀な人材を揃えることが勝負のカギになる。敵国を調べ、召し抱えられたばかりで忠誠度の低い武将に引き抜き工作をかけていくのが基本だ。戦闘は夜に仕掛ける奇襲が効果的。

## 信長の野望 全・国・版









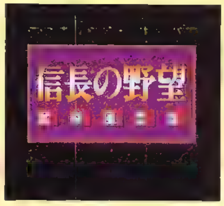
●メーカー／光栄●発売日／1988年3月18日●価格／9,800円

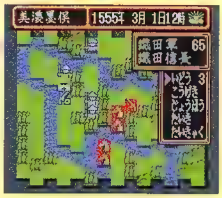
パソコンで人気を博した歴史SLG。曲数は少ないが、菅野よう子作曲のBGMはマッチしている。大名暗殺の頻発や空白地取得の入札システムは戦国時代らしくない。大名の能力値はスロット形式で決められるが、納得のいく数値になるまで繰り返せる。

## 信長の野望 武将風雲録







●メーカー／光栄●発売日／1991年12月21日●価格／11,800円

戦国SLG3作目。前作では割愛された東北と九州が復活した。長鉄砲隊が爽快で、数が揃うと大勢の兵に守られている敵武将でも撃ち抜ける。好きな武将を大名に据えられる自由度の高さも魅力。武将から茶器を召し上げると、報復として寝首をかかれることもある。

## ディスクのエラーメッセージ

ディスクシステムは、トラブルが起こったときその内容をエラーナンバーで表示するが、以下のようになかにはあまり見ないタイプの番号が表示されることがある。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ERR.04 | メーカーIDが違う | ERR.23 | ファイル数保存用ブロック識別番号#$02が読み取れない |
| ERR.05 | ゲーム名が違う | | |
| ERR.06 | バージョン番号が違う | ERR.24 | ファイルヘッダブロック識別番号#$03が読み取れない |
| ERR.08 | ディスク番号1が違う | | |
| ERR.09 | ディスク番号2が違う | ERR.25 | ファイルデータブロック識別番号#$04が読み取れない |
| ERR.10 | ディスク番号3が違う | | |
| ERR.20 | 許認画面のデータが異なる | ERR.26 | ディスクカードに正しくSAVEできない |
| ERR.21 | ディスクヘッダブロック"*NINTENDO-HVC*"が違う | ERR.27 | ブロック終了マークが見つからない |
| | | ERR.30 | ディスクカードにSAVEできる容量が無い |
| ERR.22 | ディスクヘッダブロック識別番号#$01が読み取れない | ERR.31 | ディスクカードのデータ数がおかしい |

なお"ERR.11～19"は、ディスクシステムのメモリやROM内容のトラブル、"ERR.28～29"はデータ読み出しヘッドなどハードウェアの故障を示している。

# 裏技大全

ファミコン Family Computer Back work Encyclopedia

# 裏技大全

うらわざたいぜん　カセット編

20年前のゲーム機といえど、今でも大切に所有している人や、エミュレータで遊んでいる人も多いはず。ファミコンの裏技を凝縮して紹介しているので、これを読みながらもう一度プレイしてみてはいかが？



## あ

### アイギーナの予言「バルバルークの伝説より」

**無敵**　4つめのギゼの洞窟で、コズンデールが道をふさいでいる面まで行き、ポーズ状態でコントローラⅡをA→B→B→右→上→左→B→B→B→左→上→B→B→右→上→下→右→右→下→B→右の順に押してからポーズ解除すると無敵になる。

### アイドル八犬伝

**ステージセレクト**　「DFGCHADE」とパスワードを入力すると第2章、「H-GGCFEED」だと第3章、「BEABC-AFH」だと第4章、「ADBCHGEH」だと第5章、「GFBBDACF」だとエンディングに行くことができる。

### 愛の伝説 オリュンポスの戦い

**無限エンディング**　エンディングが終わってからスタートボタンを押すと、再びエンディングが見ることができる。

### アーガス

**無敵**　連射機能あるいはコントローラⅠ・Ⅱ切り替えスイッチ付のジョイスティックを使用する。連射機能付きでは、スイッチを連射するギリギリの位置にして、Aボタンを押す。切り替えスイッチ付では、スイッチをⅡ側にしてセレクトボタンを押しながら、本体のコントローラⅠのスタートボタンを押す。

**得点2倍**　パネルの上を撃つと半分しか壊れないので、もう一度撃つと完全に壊れてパネルを2回取ったと認識され、得点が2倍となる。

**ボーナス獲得**　7面で地上パネルを、B(バリア)→P(パワーアップ)→L(ランディングボーナス)→+の順に1つずつ取ると、25万8000点のボーナスを獲得できる。同じパネルは2個以上取ることはできない。

### アークティック

**サウンドセレクト**　タイトル画面でセレクトを押し続けると、BGMセレクト画面になる。Aボタンで曲の選択が可能。

### 悪魔くん 魔界の罠

**レベル20でスタート**　「とうきようとた　いとうくこまが　た2の5の4かぶしきがいしや」とパスワードを入力。

**レベル28にアップ**　「あくまくんまかいのわなわおもし ろくておもしろ すぎてなける」と入力してケルベロスを倒す。

**魔界からいきなり月へ**　「あ く ま く ん 12　しととちからを　あわせてがんばるぞがんばるぞ」と入力。

**最強**　「べべべべべべべ　べべべべべべべ　べべべべべべべ　べべべべべべべ」と入力。

**最高レベルでスタート**　「めひすと2せい　ひや」と入力。

### 悪魔城伝説

**連射アイテム出現**　斧などの補助武器でロウソクを壊していくと、10個目で2連射アイテム、20個目で3連射アイテムが出現。なお、グラントの短剣とサイファの魔法では出現しない。

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのA+Bを押しながらスタート。

### 悪魔城ドラキュラ

**座ったままウェポン投げ**　十字キーの下を押しながら拡張端子に挿したコントローラを上に倒す。

**バグ面突入**　ステージ18で、階段のそばでしゃがんだまま上に昇り、そのまま下へ降りると足が中に浮くので、それを繰り返す。

### アタックアニマル学園

**ステージセレクト**　タイトル画面でコントローラⅠのAを押しながらスタートすると、コントローラⅡの左下を押しながらコントローラⅠのBボタンを押すにつれて面が進んでいく。

### アテナ

**無敵**　エリア1の「ハマドリュアス」が出る手前の場所で岩を崩し、「毒のつぼ」を取って毒におかされる。そして「ハマドリュアス」を倒したら、ライフが0になったと同時にエリア2に入る。無敵後、1つでもハートを取ってしまうと無敵が無効になる。

### アドベンチャーズ オブ ロロ

**4つのステージセレクト**　「PROA」「PROB」「PROC」「PROD」の各パスワードで、4種類のプロ級ステージを選択することができる。

### アドベンチャーズ オブ ロロⅡ

**簡単クリア**　パスワード入力画面ですべて「2」と入力すると、レベル1～3までは最後のアイテムを取るだけでクリア可能となる。

**隠しステージ**　「LOLO LOOK PLEA SE♥♥」とパスワード入力すると、ロロが登場する隠しステージ、「LALA LOOK PLEA SE♥♥」だと、ララの隠しステージが出現する。

**サウンドセレクト**　パスワードの最初の2文字を00～23の曲の番号にして、「00 LOLO 2BGM TEST」と入力し、END表示にカーソルを置いてAボタンを押すとBGMを聴ける。同様に、最初の2文字を00～48として、「00

LOLO 2FGM TEST」と入力、END表示にカーソルを置いてAボタンを押すと効果音を聴ける。

### アトランチスの謎

**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのセレクトボタンを33回、コントローラⅡのAボタンを22回押す。次にコントローラⅠのA+Bを押した状態でスタートを押し、セレクトで面を選択する。
**無敵**　タイトル画面で、コントローラⅠのBを33回押して、セレクト+上、コントローラⅡのA+B+下を押しながらスタート。
**人数減らない**　タイトル画面で、コントローラⅡのAを11回押し、コントローラⅠのAを22回押してからスタートすると、人数が減らない。
**ファイナルステージワープ**　20面の砂漠の中に建っているモアイ像には、「NAGOYA」というキーワードが表記されているので、左のモアイの上で7発、真ん中で5発、右で8発を爆発させると、ファイナルステージに進める。ただし、正規のものではなく裏ファイナルステージ。ギゼの下を通るだけで20万点ボーナスを獲得できるが、ゲームを先に進めるには再び戻るしかない。

### アバドックス

**ステージセレクト**　タイトル画面でコントローラⅠを左→上→右→下→上→右→左→下の順に押す。そして、P218の〈第1表〉を参照しながら、各ステージのコマンドを入力し、スタートボタンを押す。
**無敵**　タイトル画面でコントローラⅠをA→A→上→B→B→下→A→A→Bの順に押してスタートを押すか、ゲームクリア後、エンディングが終わり、タイトル画面に戻ったらスタートを押す。

### 暴れん坊天狗

**体力回復**　ポーズ状態で、上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に押し、解除すれば1度だけ体力回復。
**サウンドテスト**　ゲーム起動後、コントローラⅠのA+B+十字キーの上を押しながらリセットする。
**ボスに楽勝**　1面のボスが現れたら、ボスの顔に天狗をめり込ませ、十字キーの右を押したままBボタンを連打。
**ノーダメージ**　ライフが1のときは、電気線に触れても死なない。

### アーバンチャンピオン

**形成逆転**　試合が不利な展開の時、ファイティングポーズをとったまま一歩前進、2歩後退を何度かくり返す。そのうちに判定ラインを越えても下がり続けて、画面の反対側に入れ替わり、形勢が有利になる。

### アフターバーナー

**無限コンテニュー**　ゲームオーバーになったら、タイトル画面で「PUSH START」の表示が点滅中、コントローラⅠをB×7→A×7→上×7の順に押し、音が鳴ったらスタートボタンでコンティニューできる。これは3回までしかできないが、コントローラⅡのBボタンを押しながらスタートボタンを押すとリバースモードと文字が出る。この表示が消える前にリセットすると、再びコンテニューコマンドを3回入力可能。3回コンティニューするごとにリバースモードを繰り返せば、無限にコンティニューできる。
**いきなりエンディング**　デモを6回見た後、タイトル画面でコントローラⅠのA×4→B→上×2→下×6→スタートの順に押す。
**サウンドセレクト**　コントローラⅠのAボタンを押しながらスタート。

### アメリカ横断ウルトラクイズ 史上最大の戦い

**自由の女神からスタート**　「やゆよやゆよやゆよやゆよやゆよ」とパスワードを入力すると、レベルが高い状態で自由の女神の中からスタートする。
**ステータス強力**　「あめりかおうだ」とパスワードを入力すると、知力=28、体力=184、運=196の状態でグアムから。
**バツゲームからスタート**　「さいきょう」とパスワードを入力すると、ハリウッドのバツゲームから。

### アメリカンドリーム

**所持金2459億9999万9100ドル**　パスワードの入力で、最初の4文字を「ACEG」とする。
**スロット大当たり**　パスワードの最後の8文字を「COCONUTS」と入力し、スロットマシンのプレイ画面になったら、セレクトボタンを押しながら十字キーの下を押すと数字が必ず揃う。

### アルカノイド

**コンティニュー**　ゲームオーバー後、タイトル画面でA+Bを押しながらセレクトボタンを5回以上押してスタートボタンを押す。

### アルカノイドⅡ

**コンティニュー**　ゲームオーバー後のタイトル画面で、下→B→右→左→A→A→上→B→スタートボタンの順に押す。
**ステージセレクト**　プレイ中にA+スタートボタンを押す。
**ボールスピードアップ**　タイトル画面で、コントローラⅠの右→A→下→B→左→A→上→Bの順に押す。

### アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃

**ラストエリアにワープ**　エリア5のボスの部屋の扉の前に、あと1回ダメージを受けると死ぬ状態で立って、ゲームオーバーになる。コンティニュー後、いきなり最後のエリアへ飛ぶ。
**素手で戦う**　くさかりがまを持っていない状態で、十字キーの上とBボタンを連打する。

## い

### 怒 IKARI

**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのボタンを上→下→A→A→B→左→右→A→B→上→A→下→右→右→左→B→上→左→A→右→B→左→右→A→左→上→A→下→A→右→左→Bの順に押してスタート。AorBボタンでステージを選択する。
**コンティニュー**　ゲームオーバーの表示前にA→B→B→Aの順に押すと、ライフを減らさずにコンティニューできる。

### 怒Ⅱ DOGOSOKEN

**コンティニュー**　ゲームオーバーの表示前にA→B→B→A→A→A→A→A→A→Bの順に押す。

## いけいけ熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」

**最後のチームと決戦**　「9250」とパスワードを入力すると、装備が揃った状態でインターハイの最後のチーム「大雪山高校」と戦える。
**サウンドセレクト**　「しなりおもーど」で「7031」とパスワード入力すると、「さうんどてすと」画面になり、BGMと効果音を聴ける。
**クマダンス**　百合ヶ丘女子ホッケー部戦で、第2ピリオドまでを0点に抑えれば、クマが出現。

## 囲碁 九路盤対局

**レベル1に8手で勝利**　盤の右上すみを基準に、ヨコを1～9、タテを一～九とした時、白5三、黒5一、白7五、黒9五、白3五、黒1五、白5四、黒5八の手を打つ。

## 井崎脩五郎の競馬必勝学

**サウンドセレクト**　タイトル画面でコントローラⅡのA+Bを押しながらスタートを押す。コントローラⅠの十字キーで選曲し、AボタンでBGM、Bボタンで効果音を再生できる。

## いただきストリート 私のお店によってって

**目標金額100000G**　「目標金額000000G」と表示されているときにセレクトボタンを押すと、100000Gになる。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、上+セレクトを押しながらスタートを押すとサウンドテスト画面になるので、十字キーの左右でBGMか効果音を選択し、上下で選曲、Aボタンで再生。

## 1943

**連射**　コントローラⅠ・Ⅱの切り替えスイッチのついたジョイスティックを2プレイヤー用にして、Bボタンを押しながらリセットすると、アイテムがなくても連射が可能となる。
**好きな能力&ミッションでスタート**　P218の〈第2～6表〉を参照しながらパスワード入力すると、好きな能力&ミッションから始められる。例えば、始めたいミッションが1、攻撃力6、防御力6、エネルギータンク6、特殊武器6、武器使用時間4の場合、P218の〈第2表〉からミッション1に対応するパスワード「O」、P218の〈第3表〉で攻撃力6と防御力6に対応するパスワード「Y」、P218の〈第4表〉でエネルギータンク6と特殊武器6に対応するパスワード「2」、P218の〈第5表〉で武器使用時間のメーターの数4に対応するパスワード「W」となる。さらに、能力の数値を合計し（例では1+6+6+6+6+4=29となり、パスワードは「U」）、この合計した数に対応する使用可能なミッションが、P218の〈第6表〉を参照して始めたいミッションの数と同じor大きければ使用可能。ただし、合計数が8～29以外では使用不可。上記の例の場合、「OY2WU」が入力するパスワードとなる。

## いっき

**攻撃回避**　3面の塀の隅で十字キーの左を押しながら鎌を投げ続けると、敵の手裏剣に当たらないので、倒されることがない。

## 井出洋介名人の実践麻雀

**無駄ヅモなし**　専用コントローラのGとHを押しながらNのボタンを押し、GとHを押したままの状態でロンのボタンを押す。

## イメージファイト

**ステージセレクト**　タイトル画面でコントローラⅠ・ⅡのA+Bをそれぞれ押しながらスタートすると、好きなステージを選択できる。

# う

## ウィザードリィ

**全滅回避**　パーティが全滅する前にリセットボタンを押す。

## ウィザードリィⅡ・リルガミンの遺産

**敵の呪文封印**　迷宮内で逃げない敵が現れたら、「ハマン」か「マハマン」を唱えて魔物を黙らせ、「マロール」を唱える。これでリセットするまで出現する敵の呪文を封じることができる。
**アイテムなしで通過**　6階のル・ケブレスの部屋に善悪混合パーティーで入り、その場でぐるぐる回っているとル・ケブレスが現れる。その後、リセットしてゲームを始めると、部屋を通過したことになる。
**全呪文使用可能忍者**　全ての呪文を会得したビショップに、チョウのナイフの力を使うと、呪文をすべて使える忍者になる。
**炎の杖が無限**　属性が悪のパーティーを編成して地上5階へ行き、東へ4、北へ8の地点へ進み、メッセージを聞く。次に南へ1歩進み、2万5000GPを払うと、炎の杖が手に入る。この後、移動せずにキャンプと解散を繰り返せば無限に入手できる。

## ウィザードリィⅢ・ダイヤモンドの騎士

**お金増加**　パーティーを組み、1人にお金を集める。次に酒場で「おかねをやまわけする」を選び、カーソルが「なかまにいれる」の位置に戻る前にリセット。再び同じパーティーを組み、お金を集めると、所持金が増えている。
**アイテム増加**　ボルタック商店にアイテムを売り、「ほかに・・・」と表示されたらリセットすると、アイテムは所持しているのに、店でも販売されている。
**善と悪のパーティーが組める**　迷宮に入ったら、すぐに冒険をやめ、違う属性のグループでパーティーを組み、迷宮の入り口で仲間を捜せば、善と悪のパーティーを組める。
**呪文使用回数を増加**　「てんいのかぶと」をアイテムとして使い、テレポートする前にBボタンを押してキャンセルすると、呪文の使用回数が1回分増加。宿屋に泊まると元に戻る。
**強力キャラ作成**　力のコインを使用して、レベルが30以上のメイジをロードにする。そのキャラが戦闘中に「ハマン」か「マハマン」を使って、「マロール」の呪文で脱出する。そのあと宿屋に泊まると、すべての呪文を使うことができるロードを作れる。同様に、レベル30以上の忍者を力のコインでビショップにして、同じ手順を踏めばすべての呪文が使えるビショップを作れる。
**下級職キャラの大幅レベルアップ**　力のコインを使ってレベルが30以上の下級職のキャラを上級職に転職させてから、モンスターのレベルドレインでレベルを下げる。そのあと、同じキャラに力のコ

インを使えば下級職に戻り死亡する。そして、キャラを生き返らせてから宿屋に宿泊する。
**呪文に失敗しても復活**　戦闘中に「ディ」か「カドルト」の呪文で復活に失敗しても、リセットすればキャラが復活する。
**マジックアーマーに有効な呪文**　「モーリス」と「マモーリス」は、マジックアーマーにも効果がある。
**キャラを灰に**　ロストしたキャラに神秘の石を持たせてスペシャルパワーを使用すると灰の状態に戻せる。
**呪文使用可能**　呪文を使えない地域において冒険を中断して再び開始すると、呪文が使えるようになって、使用回数も回復している。

### ウィロー

**簡単レベルアップ**　「5えろ　くむ2G　せ6　えろく　む2H　す7う」とパスワード入力してスタートボタンを押す。そして、コントローラⅡのBボタンを押すと、各種アイテムが全て揃っていて、経験値が9万の状態である上に、敵を1匹倒すごとにレベルアップする。さらにコントローラⅡのAボタンを押しながらウィローを操作すると障害物をすり抜けることができる。

### 宇宙警備隊 SDF

**設定変更**　A+Bを押しながらセレクトボタンを押すと、オプション画面が出現。サウンドテストやランクセレクト、ショットのボタン設定が変更可能となる。

### うっでいぽこ

**金持ち**「4お444　4はひし7　す4444　44444　44444　44444　444は4　か4か44　44444　44444　4444た614たの　7か4な4　12あ4」と入力する。
**エッチなおねえさん**　パン屋のカウンターの前でBボタンを200回連打すると、おねえさんがビキニ姿になる。
**バボルの実の無限使用**　パン屋へ行ってバボルの実を2つ買うと、数が表示されず無限に使用できる。

### 伝染るんです。かわうそハワイへ行く

**ステージセレクト**　電源を入れてからスタートを2回押したときのタイトル画面で、セレクト+スタート+A+Bを押す。Bボタンでステージ数を選択して、Aボタンでスタート。
**簡単クリア**　ステージ7で地下の水中を進む。
**かわうそが攻撃のまま移動**　ジョイスティックをつないで、右とジョイスティックの左を押すと、かわうそが攻撃したまま移動して地面をすり抜けられる。

### うる星やつら ラムのウェディングベル

**上の階に移動**　3つ以上タイヤキを食べて、上+Aボタンを押すと上の階にジャンプする。

### ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜

**最強のレベル1**　一度全滅した後、生き返った1人をセーブしてリセットする。そのキャラで再びプレイし、「キャラクタをつくる」を選択。イージーモードで好きなキャラを4人選び、その中の1人だけに名前を付けてリセットし、再びスタート。ただし、1度もセーブしていないソフトでプレイすることが条件。
**MP回復**　マップ移動中にBボタンを連打する。
**強制的に名前付け**　名前入力の際、一度文字を入れ、それを消してスタートする。

### ウルティマー聖者への道ー

**キャラ選択可能**　キャラを決定する占いで、P218〈第7表〉のように答える。表中特に記述のない箇所は、どちらの回答でも可。

### ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!

**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅡのA+Bを押しながら上を押すと2面、A+Bを押しながら右を押すと3面、A+Bを押しながら下を押すと4面、A+Bを押しながら左を押すと5面からスタートできる。

### ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部

**サウンドセレクト**　エンディングが終了したら、コントローラⅡのAボタン+Bボタンを押す。
**デモ画面省略**　コントローラⅠのスタート+セレクト+A+BとコントローラⅡのA+Bを同時に2回押す。

## え

### エアーウルフ

**無敵**　ヘリポートから出現する画面で、コントローラⅡのAボタンを押したまま、コントローラⅠを上→左→下→右→下→左→上→右の順に押す。
**ステージセレクト**　タイトル画面でコントローラⅡを上→下→左→右→A→B→A→Bの順に押し、コントローラⅠのAボタンを押したままスタートする。
**サウンドセレクト**　タイトル画面でコントローラⅡを上→下→左→右→A→B→A→Bの順に押し、コントローラⅠのA+B+スタートを押す。

### エアー・フォートレス

**ステージセレクトその1**　P218〈第8表〉を参照にしながらパスワードを入力する。
**ステージセレクトその2**　コンティニューで「GYUW」と入力してスタートボタンを押し、「AGOG」と入力して再びスタートボタンを押して「OOON」と入力すると裏面に行ける。

### エイト・アイズ

**サウンドセレクト**　ポーズしてコントローラⅡの十字キーの左右を押すと、Aボタンで音楽を、Bボタンで効果音を選択できる。

### エイリアンシドローム

**ステージセレクト**　タイトル画面でコントローラⅡの右とコントローラⅠの下を押しながらスタートを押すと、5面まで自由に選択できる。
**2P割りこみ**　コントローラⅡのA+Bを押すと、2人プレイを選択していなくても、残機を譲ってもらって参加できる。
**2P復活**　2人同時プレイ中に片方が全滅した後、全滅した側のA+Bを押すと、生きている側から残機を譲ってもらって復活できる。

### ASO

**コンティニュー**　ゲームオーバーの表示中にコントローラⅡをA→B→上→下→B→A→右→左の順に押す。

### エキサイティングボクシング

**裏面**　「66　666　666　666　666　6666　664」とパスワード入力すると、覆面ボクサーと対戦。

### エキサイトバイク

**オーバーヒート走行**　デザインコースでHのスーパージャンプ台を並べてスタート。Bボタンでターボ状態のまま走るとオーバーヒートしても走り続ける。

### エジプト

**デバッグモード**　十字キーの右とBボタンを押しながら電源を入れる。

**ステージセレクト**　エディットモードを選択して、カーソルを画面ギリギリまで真上に持っていく。そして、Aボタンを押しながらカーソルを下げていくと、「スーパーフリープレイ」が出現。

**レベル表示**　パスワード入力画面で、セレクトを押し、画面を元に戻す。ゲームをスタートしてクリアすると、次のステージが始まる前にレベルが表示される。

### SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語

**経験値アップ**　ムンゾの村の左上にある洞くつで「ひょうほうのしょ」を取り、フィールド上で使えば、経験値がもらえる。その後、宿に行って冒険の記録をとってリセット。再びゲームを始めると、「ひょうほうのしょ」を取ることができるので、これを繰り返す。

**無料でHP&MP回復**　宿屋に泊まらずにセーブしてリセットし、再びゲームを開始する。

**混乱中に攻撃**　仲間が混乱してしまったとき「さくせん」の「ぶんさん」を選択する。

### SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3〜伝説の騎士団〜

**始めから強いキャラ**　ゲームを進めてキャラを成長させておく。次に「NEW GAME」を選び、メッセージが出たら「はい」を選んですぐにリセットする。そのあとコンティニューすると、成長させたキャラのレベルで、始めからプレイできる。

**時間が経過しない**　夜になったら宿屋に行き、泊まらずにセーブしてリセット。その後コンティニューすると、日付が変わらないまま朝になる。

### SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記

**離脱で消滅**　敵ユニットを味方のユニットで囲み、別の離れた味方ユニットを移動させて、直接攻撃を仕掛ける。敵ユニットが離脱すると消滅する。

**1ターンで2回移動**　あらかじめモビルスーツを格納している戦艦などのユニットを2つ設置しておき、移動後にモビルスーツをもう片方の戦艦に移動させる。移動したモビルスーツにはEマークがついていないので、再び戦艦から出撃させることが可能。

**2Pを無理矢理動かす**　2P側のターンの時、セーブ画面を出して中断を選ぶと、コントローラⅠを使って1つだけ2Pのユニットを動かせる。ただし、コンピュータとの対戦では不可能。

**グラブロ上陸**　陸と海の境目でグラブロに直接攻撃を仕掛け離脱するように追い込むと、陸に上がり動けなくなってしまう。

### SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記

**いきなりボスと対決**　ガチャポリスでMSを生産し、出動時に適当な箇所にカーソルを合わせてセレクトボタンを押しながらAボタンを押し、セーブorオフィサーどちらかを選んでプレイ画面に戻り、その場でAボタンを2回押すと、いきなりボスが出現。

**パワーアップザク生産**　性能の良いMSを1機生産し、出動させた後、他のガチャベース(ポリス)でザクを生産。すぐにメニューウィンドウで、セーブorオフィサーのどちらかを選んでから戻る。さらに最初のガチャベースでAボタン、Bボタンの順に押すと、ザクが最初に生産したMSに変更される。

**戦艦vsボス**　戦艦をガチャポリスから出撃させるときにメニューウィンドウを開く。AボタンかBボタンを押したあと一度通過画面に戻り、Aボタンを2回押す。

**機動力重視のMS**　MSを生産する。そのMSが出動可能になったら選択し、カーソルを移動して、その後、まだ何も生産していないガチャベース(ポリス)で、A→Bの順に押すと、バトルでは役に立たないが、機動力が戦艦並のMSになる。

### SD刑事ブレイダー

**レベルアップ**　連射付きコントローラでゲームをスタート。御徒町のエリーザ学園にいる植物に話しかけると何度でも戦闘になる。Aボタンを連射すれば、いくらでも経験値を稼ぐことができる。

**大ダメージ攻撃**　「アーム」をひとつだけ装備した状態で戦闘に入り、「アーム」にカーソルを合わせ、上or下+Aボタンを押すと、ターンごとに大きなダメージを敵に与えられる。

### SD戦国武将列伝 烈火のごとく天下を取れ！

**お金&お米増加**　春にセーブしたところからゲームをスタートすると、米が減って逆にお金が増える。秋だと米が増加する。

### SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所

**自由に変身**　変身時、右+A+Bを押すとロボライダーに変身。

**必殺技**　タイトルで、ボタンを上→左→下→右→B→A→A→Bの順に押し、個人戦を選ぶ。投げなどで間合いを取ったとき、画面左下の西方という文字が点滅する。このとき、Bボタンを押せば必殺技を繰り出す。

### SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団

**自由に変身**　ポーズをかけて、上→右→下→左→B→A→B→A→Aの順に押す。ヒーローがジャンプをしたら成功。セレクトを押すと自由に変身させられる。

**自由に難易度設定**　下+Aを押しながらスタートさせるとイージーモード、上+Bを押しながらだとハードモードでプレイできる。

### エスパ冒険隊 魔王の砦

**無敵**　扉に入る瞬間にBボタンを押す。もう一度Bボタンを押すと解除される。

### エッガーランド 迷宮の復活

**ステージセレクト**　コンティニューを選んで「きいそうさ　すきなとこ　いくきのう　みせなさい」と入力するとタイトル画面で音が鳴る。ゲーム中マップ画面にすると、セレクトボタンを押しながら十字キーで始めたい面を選択。

### F1レース

**絶対ミスなしカーブ走行**　A+Bを押しながら305km/h以上でカーブを走行する。

### エリュシオン

**いきなりエンディング**　ミラクルワードにおいて「ままららいいひひ」と5回入力してゲームを始め、Bボタンで「黄金のくわ」を装備すると、アイレックス族のエンディングになる。
**「パタリロ」パスワード**　「まやみねお(6回くりかえし)・・・まや」or「はたりろ(6回くりかえし)・・・は」と入力すると、スタート時から高いレベルでゲームを進められる。

### エレベーター アクション

**マトリックスな弾丸**　2人用モードの2P側の時、コントローラIIの十字キーの上を押しながらBボタンを連打する。
**18階にワープ**　13階の左端で、エレベータが降りてくるのを待ち、乗り込んだらすぐジャンプ。エレベータが動く瞬間にAボタンを押すと18階にワープ。

## お

### Othello(オセロ)

**SLOTモード**　モードセレクト画面で、セレクト+AorBを押す。

### おそ松くん バック・トゥ・ザ・ミーの出っ歯の巻

**いきなりコンティニュー**　パスワード画面でスタートを押す。

### 落っことしパズル とんじゃん!?

**ステージセレクト**　パスワードの一萬〜九萬は1〜9、一筒が0。例えば87面の場合は「八萬+七萬」、20面の場合は「二萬+一筒」。1面〜99面までが選択できる。また「二筒+中」を入力して、Aボタンを連打すると裏面。

### オバケのQ太郎 ワンワンパニック

**天国面**　5日目以上で工場のエントツから出てくる輪の下にQ太郎をもぐりこませる。
**Qちゃん減らない**　コントローラIのA+左+下、ジョイスティックの右上をゲームがスタートするまで押す。

### オーバーホライゾン

**サウンドセレクト**　コントローラIの十字キーの上+セレクト+スタートを押しながら、電源を入れるとサウンドテスト画面になる。十字キーの上下でBGMかSE、左右で選曲。
**隠しメッセージ**　エンディングまで行き、「HOT・B」という画面で待つ。
**キャラクタ変更**　A+Bを押しながらリセットすると、タイトル画面のカーソルが馬に変わり自機が侍に変わる。また、パワーアップチップは「風」がレーザー、「林」がホーミング、「火山」がボンバーとなる。

### おぼっちゃまくん

**ウォッチモード**　参加人数をにんげん4人プレイに合わせBボタンを押す。コマの設定画面が全部「こんかいは　おやすミルク」で、ハートマークが250個に増加。

## か

### 怪傑ヤンチャ丸2 からくりランド

**サウンドセレクト**　タイトル画面でセレクト+Bを押す。
**忍術が効かないボスをひと捻り**　ボスの手前で「雷神」を使用すれば、無敵のままボス戦に臨める。

### 怪傑ヤンチャ丸3 対決！ゾウリンゲン

**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIのA+Bを押しながらスタートを押す。コントローラIのA+Bでステージを選択してスタートする。
**メッセージ表示**　タイトル画面で、コントローラIIのA+Bを押しながらコントローラIのAかスタートを押すと、スタッフ名が表示されるのでしばらく待つ。

### 帰って来た！軍人将棋 なんやそれ!?

**サウンドセレクト**　「おんかく」とパスワード入力する。

### 影の伝説

**無敵**　ぬけ穴シーンで左を押しながらAボタンを連打すると、自分のキャラクターがほとんど無敵となる。
**影が10人**　コントローラIのスタート+セレクト+A+B、コントローラIIのA+Bを押しながら電源を入れる。タイトル画面がスクロールする前にコントローラIのAボタン、コントローラIIのBボタンを1回ずつ押してスタートする。
**簡単に得点アップ**　城壁の5〜6段目のところでAボタンを連打。赤忍とつばぜり合いとなって点数が上がる。

### カケフ君のジャンプ天国 スピード地獄

**10人ずつ増加**　ステージ1-3で左を押しながらポールの頂点に飛びつき、跳ね飛ばされるとカケフ君が10人増える。その後、わざとやられて繰り返せば255人まで増やすことができる。

### 影狼伝説

**自由にザコと戦闘**　フィールド画面上でAボタンを押してステータス画面を出し、スタートを押すとザコと戦えて、楽にステータスを上げられる。
**キャラクタ復活**　マップを移動中に、コントローラIのAボタンを押して、コマンドメニューを出す。「ひとかえる」で復活させたいキャラにカーソルを合わせ、コントローラIIの十字キーの上+Aを押しながら、コントローラIのAボタンを押す。
**全員が全忍術会得**　マップ上で、コントローラIのAボタンを押してコマンドメニューを出し、コントローラIIの下とBボタンを押しながらコントローラIの上+Aを押す。
**フィールド上を自由に歩行**　コントローラIIのAボタンを押しながら移動すると、フィールド上のどこでも歩くことができる。
**敵と遭遇しない**　コントローラIIのBボタンを押しながら移動すると、敵がまったく出現しない。
**四天王を選択して戦闘**　コントローラIのAボタンでメニューコマンドを出し、「つちくれ」ならコントローラIIのBボタンを押しながらスタート。「かえん」ならコントローラIIの十字キーのどれか1つの方向を押しながらスタート。「ふうび」ならコントローラIIのA+Bを押しながらスタート。「すいしょう」ならコントローラIIのAボタンを押しながらスタート。

### ガーディック外伝

**シューティング面オンリー** 「えいえるじい」とパスワード入力する。
**サウンドセレクト** コントローラⅠのA+Bを押しながら電源を入れる。

### CAPCOM バルセロナ'92

**2人同時プレイ** トレーニングモードで、Bボタンを押したままAボタンで競技を選択、もう一度Aボタンを押して競技をスタートする。

### 亀の恩返し

**プレイエリア限定パスワード** 「BBA13 57912」でアクションエリア、「A2A4A 6A8A0」だとシューティングエリア、「E3D3D 3D3DF」では最終エリアのボスとだけプレイできる。
**最大ステータスでスタート** シューティングエリアが始まったら、すぐセレクトボタンを押しながら上→下→右→左の順に押す。
**いきなりシューティング4面** 「4988607000」と入力する。

### 仮面ライダー倶楽部

**ライフ回復** 風車を取ったら、コントローラⅡのマイクに息を吹きかける。
**ルーレット無限勝利** ライダールーレットの玉の回転が止まるとき、コントローラⅡのマイクに向かって息を吹きかける。成功すると勝ち続けるが、やりすぎると追い出される。

### カラテカ

**構えれば無敵** 最初の敵を倒し、柱が2本ある地点に移動する。そこで後ろ足を柱の根元にあわせ、AかBを押したまま敵に倒される。

### カルノフ

**ステージセレクト** タイトル画面で、コントローラⅠのセレクト+右+A+Bを押しながら、コントローラⅡのAボタンを行きたい面の数だけ押す。
**コンティニュー** ゲームオーバー画面で、セレクト+スタートを押す。ただし、2回まで。
**自滅** コントローラⅡのA+Bを押す。

### 川のぬし釣り

**始めから最強** 「19999 99999 99024 8350 00017 11111 12505 42022 2201」。
**いきなりエンディング** 「10000 00000 00000 10000 00000 00000 00000 00200 0093」。
**レベルアップ** 「19999 90000 10024 80000 00000 00000 00000 00000 0408」。

### ガンサイト

**ハードモード** 「HARD」と入力する。

### ガンデック

**ステージセレクト** コントローラⅠのAボタンを押しながら電源を入れ、コントローラⅡのAかBを押すと、ステージセレクト画面。このとき、コントローラⅡのAボタンを押すと、スタート地点も選択できる。コントローラⅡのBボタンを押したときは、ステージの最初からスタート。
**バックファイア** 敵の目の前でスピードチェンジする。

### ガンナック

**ラウンドセレクト** サウンドテストの05を選ぶと、十字キーでエリアが自由に選択できる。
**ボーナス獲得** パワーアップが最高の状態で同じ武器を取り続けると、1つ6410点のボーナス。
**コンバータ入手** ショップから出るときに、十字キーの右を押したままスタートを押すと、お金が10円貯まるごとに自動的に爆弾に変えてくれる「コンバータ」がもらえる。
**最初から買い物可能** 「でもいちどに20こまでしか〜」と表示されているときに、左+セレクトを押しながらAを押すと、ショップで10円分の買い物ができる。

### がんばれゴエモン！ からくり道中

**地図出現** 印籠を持っていれば、迷路でA+Bで地図を見られる。
**コンティニュー** A+Bを押したままスタートボタンを押す。ただし、お金は半分になり、面の最初からスタートする。

### がんばれゴエモン2

**おみくじを2回ひく** おみくじ屋で「2回はひけません」とメッセージが出たら、コントローラⅡのマイクに叫ぶ。

### がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル

**戦闘中にアイテム増加** 戦闘中に使えるアイテムを用意し、戦闘中、「どうぐ」で増やしたいアイテムを選ぶ。その後、Bボタンでキャンセルして、自動コマンドで戦闘を終了させる。
**忍術が無限回復** 戦闘以外でシーバーマントを使い、どこに行くかを決める前にBボタンでキャンセルすると、何回でも忍術が回復している。シーバーマントは消えないので、無限に使用することができる。
**連続攻撃** 自動コマンドで戦闘中、ゴエモンたちの攻撃が決まった瞬間にBボタンを連打する。
**ボスを一撃** ボスキャラとの対決でトラのコテを「どうぐ」で使う。
**エッチなヤエちゃん** エンディングの4人が夕日に向かっているエンディングシーンで、AとBを連打するとヤエちゃんが下着姿になる。

### がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝

**アイテム増加** 所持金4両以下の状態で、あずけ屋にアイテムを預けようとすると「おかねが たりないようですが・・・」と表示されるので、このメッセージが出ているときにAボタンを何度か押す。店を出てからもう一度入ると、Aボタンを押した回数だけアイテムを預けたことになっている。ただし、イベントアイテムでは不可能。

### がんばれペナントレース！

**2試合で36億円獲得** ペナントレースモードのコンティニューを選んで「ぐ6T スヌ テチ6チタ か3ミへW メめにむむ フおサぞB モたシヌわ ネネマそハ クヒツ」(「へ」=ひらがな)と入力する。
**いきなり優勝** エキサイティングモードで、P218〈第9表〉を参照しながら1P側に見たいチームのパスワードを入力。次に2P側に「ふらの」と入力する。
**乱闘** 3回以降で、2アウトになってから、打順が奇数の打者にデッドボール、Aボタンでパンチ、Bボタンでキック。
**オールスター選手を自由に選択** オールスターモードのチームセレクトで、Bボタンを押しながらAボタンを押して選択する。
**サウンドセレクト** ペナントレースモー

ドのパスワードを「S」と入力。

き

### キテレツ大百科

**無敵**　「こうああああああ」とあいことばを入力する。

### 機動戦士Zガンダム ホットスクランブル

**各種設定変更可能**　コントローラⅡのAを押して離す→上を押し続ける→Aボタンを押し続ける→上を離す→B→Aボタンを離す→上を押し続ける→B→上を離す→B→右を押し続ける→Bボタンを押し続ける→右を離す→A→Bボタンを離す→右を押し続ける→A→A→右を離す→左を押し続ける→Aボタンを押し続ける→左を離す→B→下を押し続ける→B→Aボタンを離す→B→すべて離す→コントローラⅠのスタートボタンを押す。スコアのところに「MONITOR ON」が出現し、コントローラⅡの十字キーとA、Bボタンで、P218〈第10表〉を参照にしながら数字を変えると各種設定の変更が可能となる。

### ギミア・ぷれいく 史上最強のクイズ王決定戦

**キャラ変更**　「プレイヤーモード」で優勝してキャラクターを選択するときに、上+Aを押すとクイズ王、下+Bを押すと自キャラを変えることができる。

### ギミック

**爆弾アイテム入手**　ステージ4の「きょうりゅう」のところで飛んでくる「ぷてらのおはぎ」に乗る。そして、やしの木の上に乗れば、爆弾のアイテムが出現する。
**ミュージックサンプラー**　タイトル画面でセレクトを押しながらスタートボタンを押す。

### キャッ党忍伝てやんでえ

**無敵**　忍法3に上げておく。お助けメンバーのゴットンを呼び出して忍法3を使い、すぐにスタートを押してニャンキーに戻せば、その場面では無敵になる。
**ハードモード**　タイトル画面で、コントローラⅡのA+B、コントローラⅠのB+セレクトを押しながらスタート。パスワード入力画面で、ボタンを押したままスタートを押す。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、A+B+セレクトを押しながらスタートを押す。

### キャプテン ED(えど)

**一定時間無敵**　ゲーム中にポーズをかけ、コントローラⅡのA+Bボタンとコントローラ１の右下+セレクトを押しながらポーズを解除する。
**いきなりボス**　アイテムセレクト画面で、左上+A+Bを押したままセレクトボタンを押す。
**戦闘はボスのみ**　名前を「きんた」にする。最後のボスは除く。
**ラストステージにワープ**　コンティニューで「えちつえいためくせもあすすららあこやすう」と入力すると、バグった6面から始まる。やられると、最終面の前のボスにワープ。
**ジョイスティクなしでハンマー連射**　ポーズをかけ、コントローラⅡの左上+B+セレクトを押しながらポーズを解除する。

### キャプテン翼

**全対戦スコアメモ**　翼、井沢、来生、滝のレベルが付いた、全国中学生サッカー大会、国際Jr.ユース大会準決勝での対フランスJr.ユース&決勝での対西ドイツJr.ユースとの対戦スコアメモは、P218〈第11表〉のとおり。
**解答なしで岬出場**　「わむてぞく ねははざぐ ちろぞゆるず ふゆきぐぐ もすきわげ ぐよわびこぬ」と入力すれば、AVGを解かなくても岬を東邦高戦に出場させることができる。
**全日本vs東邦中**　「おなねぞつ うかへあご むらちまつめ らむもむひ ろろからぬ きおくぼえた」と入力。
**特殊なチーム出現**　P219〈第12表〉を参照にしながらスコアメモを入力する。

### キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー

**ハイレベルな選手**　選手のレベルが高くなるパスワードはP219〈第13表〉のとおり。
**隠しストーリー**　オープニング、リオカップ決勝戦、高校総体決勝戦、ワールドユースの西ドイツ戦では、右下のサッカーボールのカーソルが通常より早く点滅することがある。その時に下を押しながらBボタンを押す。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのA+Bを押しながらスタートを押す。
**キラキラ若林**　西ドイツ戦の試合開始前のミーティングで、若林が情報を話すときにコントローラⅠのA+B+スタート+セレクトを押す。
**青ざめた三杉**　三杉のガッツを100以下にして、敵をドリブルで抜こうとする。

### ギャラガ

**大ミサイル**　A+Bを押す。

### ギャラクシアン

**不思議なサウンドセレクト**　コントローラⅡのA+Bを押しながらリセットを連打すると、『シバの女王』や「風の谷のナウシカ』などを聴くことができる。

### 究極タイガー

**無敵**　残機がある状態で、ボスが爆発する瞬間に画面上の残った敵弾に当たると、次の自機では弾が撃てなくなる。この面をクリアして母艦に着艦するときに、画面が左右に動かないようヘリポートに対して垂直に進入させると、次の面では無敵になる。それ以後毎回同じように着艦させないと効果がなくなる。

### 究極ハリキリ甲子園

**いきなり6回表**　熱戦モード、決勝モード、甲子園モードのいずれかを選択して試合を始める。「PLAYBALL」と表示されている画面で左+セレクトを押しながらAボタンを押す。
**チームポイントアップ**　「さくせいMODE」でチームを選択する。「TEAMさくせい」にカーソルを合わせ、左+セレクトを押しながらAボタンを押すと、通常なら3000ポイントのチームポイントが4000ポイントに増える。
**デバッグモード**　「ほうかごMODE」で、カーソルを一番下に移動してセレクトを押す。
**スタミナ回復**　守備のときにタイムをかけ、十字キーの上を押しながらBボタンを押すと、ベンチから伝令が登場してピッチャーのスタミナが少しだけ回復する。ただし、1試合に1回のみ。

Famicom Back work Encyclopedia
あ か さ た な は ま や ら わ

### 究極ハリキリスタジアム

**全球団能力MAX越え** P219〈第14表〉の「A」「B」部分に、P219〈第15表〉を参照にしながら各チームそれぞれのパスワードを入力する。
**乱闘** デッドボールを受けたら、倒れている間にA、Bボタンを交互に連打。
**乱闘回避** デッドボールを当ててしまったら、どの方向でもいいので十字キーを3回押す。
**ホームランレース中止** コントローラⅡで投手を操作して打者にデッドボールを当てる。

### 究極ハリキリスタジアム 平成元年版

**乱闘** 自分が打者のときにデッドボールを受けたら、倒れている間にA、Bボタンを交互に連打。

### 究極ハリキリスタジアムIII

**チームポイント8万** エディットモードで「さくせい」にカーソルを合わせ、十字キーの右とスタートを押しながらAボタンを押す。
**投手・野手ともにチームポイント振り分け** エディットモードで「さくせい」を選び、チームポイントを投手だけに振り分けて、試合の途中にリセット。次に、エディットモードで「へんこう」を選び、投手のポイントをすべて野手に入れ替えて公式戦を始めると、投手にも野手にもチームポイントを使える。
**DH制導入** 4回か5回に相手チームの攻撃を、8番打者で終わらせる。次に自分のチームの攻撃時にピッチャーに代打を出し、次のイニングが始まった途端、相手チームが代打を出せばOK。代打のはずのピッチャーがそのまま続投でき、9番には代打に出した選手が入っている。

### ぎゅわんぶらあ自己中心派

**面子が3人ともハルタン星人** フリー対戦モードを選択して相手を選ぶ画面で、コントローラⅡの上+B→コントローラⅡの上+右+B→コントローラⅡの下+右+上+A+B→コントローラⅡの左の順に押すと、音が鳴る。

### ぎゅわんぶらあ自己中心派2

**面子が3人ともハルタン星人** フリー対戦モードのメンツの選択で、1人目にハルタンを選ぶ。つぎに2人目、3人目を選ぶときに、コントローラⅡのマイクを使いながらハルタンを選択する。

### 京都 花の密室殺人事件

**キャサリンが謎解き** 「ききききき ききききき ききききき ききつつき」とパスワードを入力する。

### 京都 龍の寺殺人事件

**レオタード菜美子** 19日に尾沢家の菜美子の部屋に行く。カギがかかっているので、ドアを調べると「へやのなかにだれかいるようです」と表示される。すぐにAボタンを押して10秒待つと菜美子が話しかけてくるので、「いいえ」を選択して中に入る。

### キョンシーズ2

**パワーアップモード** 戦闘画面になったらポーズして、コントローラⅡのA+Bを押しながら、コントローラⅠを上→下→下→左→左→左→右→右→右→右の順に押すと、KGDGモードになる。このモードは8種類あり、コントローラⅡの下+A+Bを押すことで効力が出る。P219〈第16表〉を参照のこと。

> 0=体力満タン、1=ろうそく1本増加、2=水路の地図入手、3=タマゴ弾99個入手、4=火炎びん99個入手、5=水晶玉入手、6=地母神のお札1枚入手、7=無敵

**ワープ** 霊界や地下水路などで迷った時や敵と交戦中に、スタートボタンを押してコントローラⅡのA+B+上を押すと寺の前に戻れる。ただし、所持金が半分になる。
**時間が進む** キャラクタが隠れる左上から2番目の絵の門の所でスタートを押し、セレクトを押すと時間が進む。

### キングオブキングス

**シナリオ1&2をひとつに** マップを利用するシナリオ1とユニット配置を利用するシナリオ2をセーブ。1をプレイして、それを2がセーブしてある場所にセーブする。そのときにプレイヤー名を変えると、マップ名が1のものになる。そこで「おわり」を選びリセットすると、マップが1でユニットの配置が2のシナリオになってしまう。これを利用すれば、ありえないシナリオを作ることも可能。

### キングコング2 怒りのメガトンパンチ

**コンティニュー** ゲームオーバーのときに、B→A→スタート。
**海の上をジャンプ** Aボタンを連射すると海の上を渡っていく。
**ステージセレクト** タイトル画面で、右→左→右→左→B→A→上→下→上→下→A→スタートの順に押す。コントローラⅡのAボタンでステージを選択できる。

### キングスナイト

**ワープ&透明** 左右どちらかを押すと、反対側へワープする場所がある。ステージ1では、川を渡ったところの左上の端。ここで上を押すと透明になる。

### キン肉マン マッスルタッグマッチ

**ステージセレクト** 1人プレイの超人選択画面でコントローラⅠのBボタンとコントローラⅡのA+Bを押しっぱなしにして、十字キーを押す。

## く

### クインティ

**7万点ボーナス** ピラミッド2面で敵を1人だけ残す。怒りはじめたらうまく誘い込み左上のメタルパネルに隣接したパネルを破壊させる。そのメタルパネルをめくるとエネミーパネルが出現し、3回めくると肌色の敵が現れるので倒す。
**7万点ボーナス+1UP** 全パネルをロックパネルにするか、アーティストの絵で埋める。
**エキストラモード** セレクト+スタートを押しながらリセットする。

### 孔雀王Ⅱ

**サウンドセレクト** オープニング画面かタイトル画面のときにAボタンとBボタンを押しながらスタートボタンを押す。

### くにおくんの熱血サッカーリーグ

**キャプテンが全必殺技会得** 「ねっけつりーぐ」でポーズをかけて、A×3→B×1→A×3→B×1→A×7と押すと、得点表が「ひっさつOK」となる。P219〈第17表〉のようにコマンド入力すれば、キャプテンがチームメイト全員の必殺技を使えるようになるが、技の効果はハーフタイムになるとなくなる。

後半戦も同じ。

### グーニーズ

**コンティニュー**　ゲームオーバーになったら、タイトル画面に戻る前に十字キーの上+Aを押しながらスタート。
**スタートが岩の中**　ステージ2をクリアする瞬間にジャンプし、右+Aを押したままにしていると、次のステージが始まったときに岩の中にいる。

### グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦

**コンティニュー&ステージセレクト**　電源を入れて、セレクトを押しながらリセットするとデモ画面になる。さらにセレクトを押すとタイトル画面に戻り、デモが始まるまで待つ。デモ画面中のマイキーがやられたらコンティニュー画面になるので、スタートを押すとその場面から始まる。
**9のライフ**　上記の裏技で氷の面からスタートして最後の6人目を助けると、8のはずのライフメータが1と表示されるが、実際は9存在する。
**ロウソクなしで明るい**　暗闇の部屋で、道具をハンマーに合わせて、Aボタンを連打する。

### クライシスフォース

**残機16機**　タイトル画面で、コントローラⅠの上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に押すと、残機が9と表示されているが、実際には16機になっている。2人同時プレイのときは、コントローラⅠのセレクトを押して「2PLAYERS」にカーソルを合わせ、同じ操作をする。

### グラディウス

**コンティニュー**　ゲームオーバーの表示が出ているときに下→上→B→A→B→A→B→A→B→Aの順に押し、そのまま待つ。
**パワーアップ**　ゲーム中にポーズして上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に押してからポーズ解除すると、スピード1段階、ミサイル、オプション2つ、バリアが装備されるようになる。ボスのビッグコアを倒した数+1回使用できる。
**連射可能**　ゲージランプを「?」に合わせ、スコアの1000の位が0になったら赤のカプセルを取る。
**1万点ボーナス**　ゲージランプを「?」に合わせ、スコアの1000の位が5になったら赤のカプセルを取る。
**ワープ**　ステージ1から3へのワープは、敵の吐き出す4つのハッチを倒すときにスコアの1000の位を偶数にして倒す。ステージ2から4へは、ステージ2の最後に出てくるビッグコアを2秒以内にやっつける。ステージ3から5へは、モアイを10個以上倒す。

### グラディウスII

**ビックバイパー増加**　タイトル画面でコントローラⅠを上→上→下→下→左→右→左→右→B→A→スタートの順に押すと30機になる。2人プレイではコマンド入力後2Pにカーソルを合わせてスタート。

### クレイジー・クライマー

**バクダンに耐える**　バクダンには、両方のコントローラの右でふんばれる。

### グレートボクシング RUSH・UP

**打たれ強いキャラでプレイ**　パスワードを「SZC WZC T」と入力。
**各階級最強**　ライト級で「BZLMNLMN」、ウェルター級で「QZLMNLMN」、ミドル級で「DZLMNLMN」、ヘビー級で「SZLMNLMN」。
**自由にキャラタイプ決定**　P219〈第18表〉を参照してキャラの名前の頭文字を決める。

### グレムリン2ー新・種・誕・生ー

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、Aボタンを押しながらスタートを押し続けると可能になる。

## け

### 激闘スタジアム!!

**リリーフのスタミナを先発並に**　トーナメントでスタートして、パスワードを取る。パスワードの9文字目と11文字目を入れ替えて入力。
**全選手女の子**　コントローラⅠの左下とコントローラⅡの左上を押しながらリセット。タイトル画面でボールの形をしたカーソルがハートに変わって、選手が女の子になる。

### 激闘プロレス!! 闘魂伝説

**自由に対戦カード決定**　下のパスワードの「A」と「B」の欄に、P219〈第19表〉から戦いたい選手の文字を、また「C」と「D」の欄に自分の操作したい選手の文字を入力する。ただし、同じ選手同士は不可。また最強キャラのブラックキングは自分では操作できない。

〈パスワード〉
ロめモもモAモBモCモDモモモえ

**試合に楽勝**　試合中に連射付きジョイスティックでAを連射しっぱなしにする。
**サウンドセレクト**　タイトル画面でコントローラⅠの左上+A+Bを押しながら、セレクトボタンを押す。

### ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

**ライフ減らない**　拡張端子に挿したコントローラをつなげて、コントローラⅠのB+左を押したままリセット→B+右を押したままリセット→B+左上を押しつつ拡張端子に挿したコントローラの下を押したままリセット→B+下を押したままリセット→B+右を押したままリセット→B+右上を押したままリセットして、スタートボタン。

### ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦

**最強**　パスワードを入手したら、その3文字目と4文字目を入れ替える。
**妖気バリアすり抜け**　バリアに当たる瞬間にAボタンを押し、セレクト画面になったらBボタンでキャンセル。そのまま十字キーで入りたい方向を押す。
**15個のヤモリ**　「ああいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいぶ」と入力すると9個しか持てないはずの「ヤモリのひもの」を15個持っている。
**強力なパスワード**　「きたろうねこむすめすなかけばばこなきじじいねずみおとこおやじ」「げげげのきたろうつうはさいこうかつこいいおもしろいすごいんだ」「げげげのきたろうはおもしろくておもしろくてなみだがでるぜへへ」「ばんだいはしもとみずきはげげげのきたろうつうがすごくうまいよ」「かめんらいだあくらぶかめんらいだあくらぶかめんらいだあくらぶ」「じゆもんをいれてく

ださいじゆもんがちがいますもういちどいれて」

### 月風魔伝

**いきなりエンディング**　タイトル画面が出たら、「つづける」を選んで、「おわりをみたいなおわりをみたいな」と入力、セレクトボタンを押す。
**スタート地点へ強制リターン**　3本の波動剣と3枚の鬼面符を持って狂鬼島南部の謎の小島へ行き、橋の上でスタートボタンを押すと、スタート地点まで戻されてしまう。
**呪文画面から脱出**　コントローラⅠのA+Bを押せば、初期状態ですぐにゲームを開始できる。
**波動剣なしでワープ門**　狂鬼島南部の左端に、狂鬼島北部へのワープがあるが、十字キーの上を押しながら、サブ画面に切り替えて戻ると、波動剣なしで入ることができる。
**月風魔の正体**　3D迷路で、コントローラⅠの十字キーの上+コントローラⅠの十字キーの下を押すと、正面から見ることができる。

### ゲバラ

**ステージセレクト&隠しゲーム**　1Por2P選択画面でコントローラⅠのA+Bを押しながらスタートで、ステージセレクト。エリア5にして、コントローラⅠ・ⅡのA+B+上を押しながらスタートを押すと『サスケVSコマンダー』が始まる。

### ケルナグール

**全敵キャラと対戦**　「しゅぎょうを続ける」を選び、「とおますないと」と入力すると、登場する全敵キャラの名前とHP、対戦モードで自由に対決できる裏技を教えてもらえる。対戦モードののパスワード画面で、Bボタンを1回押してカーソルを右端に移動。遊びたい敵キャラデータの中からHP数の右隣のひらがな1文字を打ち込む。
**VSタオタイラー**　HP999にした拳士のパスワードを入れて、対戦相手のパスワード入力時にBボタンを1回押してカーソルを右端に寄せ、「ご」と入力。
**最強!?**　パスワードで「むなこむなこむなこむなこ」と入力すると修行途中だがHP999の拳士。また「こむなこむなこむなこむな」と入力すると体力はないが、かなり強い拳士。
**地図を見られる**　パスワードに「ちず」と入力する。自由に画面をスクロールできる。

## こ

### 高機動戦闘メカ ヴォルガードⅡ

**無敵**　レベル2で1万点以上取ってゲームオーバーになり、「NUKENIN?」と入力。次に、他のレベルで再開してポーズをかけ、コントローラⅠのセレクト+B+右上、コントローラⅡのB+左下を押しながらポーズを解除。
**敵爆発**　エリア3で出現するファミコンのコントローラはどれか2カ所のボタンが青くなっている。そのボタンを押すと敵が爆発してしまう。

### ゴジラ

**各種パスワード**　P219（第20表）のようにパスワードを入力する。
**サウンドセレクト**　パスワード入力画面で「SOUND」と入れる。「O」は数字のゼロ。

### ゴーストバスターズ

**無敵**　ズール寺院で、A、Bボタンを連打しながらゴーストの出す弾に当たる。
**ガソリンスタンド出現**　トラップとビームを持った状態で、十字キーをシティマップ上のビルのない方向に押しながらAボタンを押す。
**大金持ち**　ショップでゴーストアラームを買ってすぐ売ると1000ドル高く買い取ってくれる。アンチ・ゴーストスーツは、すぐに売ると9999999ドルになる。

### コズミックイプシロン

**ステージセレクト**　タイトル画面が出ている間に、A→B→右→左→右→左→下→下→上→上の順に押す。
**コンティニュー**　「GAME OVER」の文字が出ている間にスタート+セレクトを押す。
**裏面突入**　タイトル画面で、上→下→左→右→A→下→上→左→右→Bの順に押す。画面下に「ANOTHER WORLD」と表示される。
**謎のメッセージ**　電源を入れて、タイトル文字が出たらコントローラⅠで上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に入力すると、「I AM NOT KONAMI」と表示される。

### コズミックウォーズ

**裏面突入**　デモで地球軍のバスター砲が発射されるシーンの前に、A+B+右上+セレクトを押しながらスタートを押すと地球軍のエンディング。発射されたあとに入力するとバクテリアン軍のエンディング。その後待っていると裏面に。
**所持金MAX**　司令官募集の時に名前を「オカネ」「スミダ」「ノブチャン」と入力すると、9万9999ゴールドに増える。司令官募集のたびに名前を変えれば、最高3回使える。
**全ユニット20機増加**　設定が終了したら「ALL RIGHT?」を選び、コントローラⅠの下+スタート+セレクトを押しながらBボタンを押す。
**いきなり2&3周目**　設定が終了したら「ALL RIGHT?」を選び、コントローラⅡのAかBボタンを押しながらコントローラⅠのBボタンを押すと2周目。また同じ場面でコントローラⅡのA、Bボタンを押したままコントローラⅠのBボタンを押すと3周目。
**無限ワープ**　ワープのターンで最初は普通にワープし、それが終わったらENDを選択する。SIDE CHANGEと表示されるので、BボタンでNOを選べば、もう一度ワープする。何回でも可能。

### コスモジェネシス

**いきなりエンディング**　ジョイスティックをプレイヤー2に切り替え、電源を切り、電源を入れたらリセットを5回押す。このときジョイスティックのセレクトボタンを押しながらコントローラⅠのスタートボタンを押し、セレクトボタンは押したままにしておく。そのまま基地へ行くとエンディングになる。
**スーパーボム**　アステロイドベルトでコントローラⅡのAボタンを押す。マップにしてカーソルのある位置に行くと「ビジャクナ　パルス　カン　チ」と表示され、灰色の板が出てくる。

### コスモポリスギャリバン

**エンディング**　異次元空間のエレベータで下まで降り、そのまま画面が切り替わる寸前で十字キーの下を押すと空中を歩

き回れるようになる。このとき十字キーの下＋Aを押す。

### 御存知弥次喜多珍道中

**サウンドセレクト**　タイトル画面で「つづきをする」を選択。「ふっかつのはいく」の画面になったら、「へゆたむきかはづとびこむ　こらはへた」と入力。

### ゴッドスレイヤー はるか天空のソナタ

**ステージセレクト**　コントローラⅠのA＋Bを押しながら、コントローラⅡのAボタンを押す。コントローラⅡのボタンを押していくと先のエリアに進める。

### コナミックスポーツ イン ソウル

**予選通過パスワード**　予選通過パスワードはP219〈第21表〉のとおり。

**バタフライで泳ぐ**　コントローラⅡの十字キーの下を押しながら飛び込むと、クロールの相手がバタフライで泳ぐ。

### コナミワイワイワールド

**サウンドセレクト**　エンディングのコナミマンのアップでBボタンを押す。

### ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏

**ステージセレクト**　デモ画面のゴルゴ13の目で、スタートボタンを1回押し、コントローラⅠの上＋A＋BとコントローラⅡの左上＋A＋Bを押しながらスタートボタンを押す。

### ゴルフ

**風速0**　電源を入れた瞬間にスタートすると、第1ホールの風速が0になってしまう。

### ゴルフ倶楽部 バーディ・ラッシュ

**バックスピン**　左を押しながら打つとバックスピンがかかる。可能なのは8I、9I、PW、SWのみ。

### ゴルフグランドスラム

**スコア最高**　基本パスワードの※※の部分に、P219〈第22表〉を参照にしながら自分が使用したいクラブとその飛距離のパスワードを入力。

〈基本パスワード〉
1D※※AA

### 魂斗羅(コントラ)

**30人でスタート**　タイトル画面で、上→上→下→下→左→右→左→右→B→A→スタート。2人プレイを選択すると、1P、2Pともに30人になる。コンティニューでも可能。

**残機の譲渡**　2人プレイのとき、一方がゲームオーバーになったらすぐにAボタンを押す。

**ステージセレクト**　タイトル画面でスタートを押して、すぐ十字キーの左上＋セレクト＋Aを押すと、十字キーで好きな面を選択できる。

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのA＋Bを押しながらスタートする。

**隠しメッセージ**　エンディングでスタッフロールのときに、セレクト＋スタートを押し続ける。

## さ

### サイドポケット

**ミスショット**　トレーニングモードのレッスンで「右ひねり」に合わせてコントローラⅠのAボタンを押し、すぐにBボタンと左を押したままでいると、コンピュータのショットが外れる。

### 西遊記ワールド

**最強装備でステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠの上→下→上→下→A→B→スタートで最強装備。同じくコントローラⅠのA＋Bを押しながら十字キーの上を押すと、好きな面を選択できる。

**コンティニュー**　ゲームオーバーになってタイトル画面に戻ったら、十字キーの下を押しながらスタートを押す。

### 西遊記ワールドⅡ 天上界の魔王

**金丹が2個**　練習ステージで、わざと死んで、「つづける」を選ぶ。

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅡのA＋Bを押しながらスタートを押す。

### サッカー

**デモ操作**　コントローラⅠの右＋Aを押したままデモを見ると、ボールを持った選手がいきなりシュートする。

### サッカーリーグ ウィナーズカップ

**全対戦パスワード**　どの国のチームとも対戦できるパスワードはP220〈第23表〉のとおり。

### 里見八犬伝

**金を払わず関所通過**　関所へ入る瞬間にセレクトボタンを押してマップを少しの間見る。そして、再びセレクトボタンを押して元の画面に戻す。しかも出現する敵も変化しない。

**低レベルで強力な武器入手**　対馬にある廃城の中に入って2、3歩奥へ行き、セレクトを連打しながら来た道を外に出る。するとマップの外側を歩ける。先のマップに出てくる他の城のマップなどにもつながっているので、セレクトを連打しながら入る。

### 真田十勇士

**メッセージ速度を調整**　真田が戦闘中か会話中以外のとき、セレクトボタンを押すと、設定ウィンドウが開く。

### ザ・ブルーマリーン

**サウンドセレクト**　ゲーム中、セレクト＋スタートを押しながらリセットする。

### THEペナントリーグ ホームランナイター'90

**球場を俯瞰**　タイトル画面で、十字キーを右下＋セレクト＋スタート＋A＋Bを押す。カーソルをリーグに合わせると西武えんず、1Pプレイで森林球場、2Pプレイだとシエルスタジアムを見ることができる。

**サウンドセレクト**　コントローラⅡのA＋Bを押す。

### Summer Carnival '92 烈火

**ステージセレクト**　タイトル画面で、カーソルを「NORMAL GAME」に合わせてセレクトを押しながらスタート。サウンドテストの画面になってもスタートを離さず、さらにA＋Bを押しながらセレクトを押す。

**裏面突入**　「NORMAL GAME」のエンディングが終わった後「TO BE CONTINUED」のメッセージが出たらリセットするとタイトル画面が変わるので、「NORMAL GAME」を選択すると裏面がスタートする。

**残機アタック**　A+Bを押しながら電源を入れ、引き続きA+Bを離さずにタイトル画面で上+セレクトを押す。カーソルが「NORMAL GAME」に動くので、A+B+上+セレクトを押しながらスタートを押すと、残機アタックモードに突入する。
**残機が減らない**　「NAXAT」の文字が回転しているときに、セレクトを押しながらスタートを押すと、「CHANGE LIMIT」と表示される。ここで、上+A+B+セレクトを押しながらスタートを押すと、タイトル画面に戻るので、そのままスタート。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で「NORMAL GAME」にカーソルを合わせ、スタートを押しながらセレクトを押す。

### ザ・マネーゲーム
**300万円からスタート**　わざと破産して神様のメッセージが終わったら、コントローラⅠ・ⅡのA+Bを4つ同時に押し、タイトルに戻って再びゲームを始める。

### ザ・マネーゲームⅡ「兜町の奇跡」
**いきなりエンディング**　「6ぬご10　40な44　0ぬ560　の610M　3¥449　れせみろか　R¥2こ¥　2Gぬソて　0ぬ1」とパスワードを入力する。

### サラダの国のトマト姫
**カーソルを自由に動かす**　パスワード入力画面で、コントローラⅠのBボタンを押しながら十字キーを押す。

### 沙羅曼蛇
**いきなり255機**　2プレイでゲームを始め、残機を1プレイヤーは00に、2プレイヤーは01にして、2機をぴったり重ねる。Aボタンを連射しながら同時に死ぬと、普通なら1機しか登場しないところが2機とも出現して、2プレイヤーの残機が255になっている。

### ザ・ロード・オブ・キング
**無敵**　オープニングデモ終了後、タイトル画面になったら、十字キーを上→上→上→上→下→左→右→上の順に押す。ゲームを始めると無敵になっている。ただし、落とし穴に落ちるとやられてしまう。
**ステージセレクト**　オープニングデモ終了後、タイトル画面になったら、上→下→左→右→B→B→B→B→スタートを順に押す。

### 三國志Ⅱ
**寿命でも死なない**　凶兆が現れた武将を使って、その年の12月に他国に攻め込み長期戦で年を越す。ただし、翌年には死んでしまう。
**戦利品を無限入手**　10国に攻め込んで、戦利品を手に入れる。兵をすべて本国に移動させ他の国の領土になったら、再び攻め込む。これを繰り返す。
**兵士が100倍増**　隣りの国と同盟を結び、他の国に攻め込まれたら援軍を要請する。援軍が到着する前に敵軍を倒すと、援軍を呼びにいった武将の兵士が100倍になる。

### 三國志Ⅱ　覇王の大陸
**いきなりエンディング**　タイトル画面で、Bボタンを押しながら、上→下→左→右の順に押す。
**購入できない武器と防具**　武将を倒すと、特別な武器や防具を入手できることがある。効果、重量、入手方法はP220〈第24表〉のとおり。
**ウォッチモード**　スタート前の君主選択画面まで進める。プレイヤー1の君主を決定するときに、スタートを押したままAボタンを押すと、コンピュータが全君主を操作するようになる。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、Aボタンを押しながら、上→下→左→右の順に押す。
**武将の表情が変化**　君主選択画面でセレクトを押したまま、上→下→左→右と何度も繰り返し入力すると、すべての武将が笑顔に。同様に、スタートを押したまま、上→下→左→右と何度も繰り返し入力すると、すべて泣き顔に。
**隠しメッセージ**　タイトル画面でリセットを押しっぱなしにすると、「むやみにリセットするな！」と出る。

### サンサーラ・ナーガ
**サウンドセレクト**　戦闘画面以外で、コントローラⅡのBボタンを押したまま、コントローラⅠのAボタンを2回押す。

### サンダーバード
**各種設定変更**　デモ画面で左上を押しながらリセットすると、真っ暗になる。このときにA→B→セレクトの順に押すと設定モード画面に。ステージ設定を4、ランク設定をHARDにすれば無敵になるが、ライフが0でクリアすると、クリアした面を再びプレイしなければならなくなる。
**ライフ最大**　パスワードの最初の数字を「164」に入れ替えるとライフが4に、「288」に入れ替えると5に、「36」に入れ替えると6に増加する。
**いきなり最終ポイント**　パスワード画面で「39 60 72」と入力すると、日数62日で、探査ポイントは最終面の宇宙基地。サンダーバード3号もほぼ最強。

### さんまの名探偵
**捜査メモを持ったままスタート**　何も入れないままで「おわり」にすると、「ああああ」という名前で、捜査メモを持った状態になる。

### サンリオカーニバル
**ハードモード**　「めざせハイスコア」を選択し、BGMとブロックを選ぶ画面でコントローラⅡのA+Bを押しながらスタートを押すとラインを消してもブロックが下がらなくなる。

## し

### JJ
**ドラゴンに倒されない**　ワールド7のドラゴンの手前でブースターを踏んでハイジャンプすると、JJは画面の上に消えたままになる。十字キーの上下を押さない限り姿を現さないので攻撃されない。

### ジーキル博士の彷魔が刻
**ステージセレクト**　タイトル画面でコントローラⅡのBボタンを押しながら、コントローラⅠを上→B→右→左→下→右→左→A→B→右→セレクト→B→下→スタートの順に押す。コントローラⅡのAボタンで次のステージへ。また、コントローラⅡのBボタンで変身する。

### 時空勇伝 デビアス
**最強**　スタート後、すぐパスワードを聞く。その2文字目と3文字目を入れ替えてゲーム再開。敵を倒してゴールドを貯めたあと再びパスワードを聞く。今度は2文字目と3文字目、6文字目と7文字

目を入れ替えて入力して、王様と会話をして、さらにパスワードを聞く。最後に2文字目と3文字目、6文字目と7文字目を入れ替えて入力すると、最強状態に。
**表示速度操作**　十字キーの上で速く、下で遅くなる。

### 地獄極楽丸

**体力とチップを交換**　ボス戦でポーズをかける。上でチップを減らして体力を増やせ、下で体力を減らしチップを増やすことができる。
**サウンドセレクト**　エンディングで「THE END」の文字が出ているとき、上+A+Bを押す。

### ジーザス 恐怖のバイオモンスター

**いきなりエンディング**　「は い も と の えみさんへ　とくさんの　よめにこい」とパスワードを入力するとキーボードが出現。次にスタート+セレクトを押すと画面右上に英字が出現。次に十字キーを押すと背景の色が変化。再びスタート+セレクトを押し、「ドレミファミレドミ」と入力する。

### ジッピーレース

**2台の間をすり抜け**　スタートしたら、十字キーを動かさずAボタンで加速し、上から2台の車が近づいてきたら、少し右を押す。

### ジャイロセット

**無敵**　タイトル画面で、上→下×9→左×8→右×6→上×2→下×9の順に押す。

### じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城

**重要アイテム入手**　名前を「じゅんちゃん」または「ひめりん」と入力。オープニングが終了し「くれぐれもきをつけてゆくがよい」と表示されるまで、コントローラIIのBボタンを押しつづけると、薬を使っても減らなくなり、鬼の分銅、仁仏の装束を装備している。重要アイテムも最初から持っている。
**いきなりラスボス戦**　名前を「　かわいい　たくらみ」と入力し、オープニングを見る。

### じゃじゃ丸忍法帳

**確実に逃亡**　じゃじゃ丸が逃げられなかったら、さくら姫のコマンド入力待ちになる。このときにBボタンを押すと、じゃじゃ丸のコマンド入力待ちに戻る。逃げられるまでこれを繰り返す。

### じゃじゃ丸の大冒険

**BGM復活**　偶数シーンで四天王を倒すと音楽がなくなるが、一度ポーズをかけて解除すればOK。
**ブロックすり抜け**　春のザビエルパーク(シーン5)以降で、壊せないブロックの上に乗ったら、十字キーの下を押しながらAボタンを押すと下へ降りることができる。

### ジャストブリード

**エニックスクラブ**　ミルトンの町で病院の前にある植木鉢を調べると、会員証が手に入る。そのあと右下にある井戸を調べると、エニックスクラブに入ることができる。

### ジャッキーチェン

**ラウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIを上→上→下→下→上→下→B→A→スタートの順に押すと画面が変わるので、十字キーの上下を押してラウンド数を選び、スタートを押してゲームを始める。また、ゲームを始める前にコントローラIIのBボタンを押せば、コンティニューの回数を99に増やせる。

### 上海

**隠しメッセージ**　タイトル画面で何もせずにいて、スタッフの名前が流れ出したら、A+B+セレクト+右下を押す。

### ジャンボウ

**コンティニュー**　ゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ったら上→下→左→右→スタートの順に押す。

### 獣王記

**ステージセレクト**　タイトル画面で十字キーの下を押しながらリセットし、フリープレイモードにする。そのあと、「FREE PLAY」と表示されたタイトルが現れたら、行きたいステージから1を引いた数(例:ステージ2の場合は1回、ステージ8の場合は7回)だけセレクトを押す。
**2周目に突入**　エンディングが終わったら、30秒ほど待ってスタートを押す。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で十字キーの下を押しながらリセットし、フリープレイモードにする。そのあと、「FREE PLAY」と表示されているタイトル画面が現れたら、そこでコントローラIの上を押しながらスタートボタンを押す。

### じゅうべえくえすと

**謎の女性出現**　岩を飛ばすガンちゃんの特技「ちからもち」を店の主人に使うと、店の主人を投げ飛ばすことができて、店の主人がいた場所に謎の女性が出現する。

### 重力装甲メタルストーム

**残機が30機**　パスワードの入力を「METAL5TORM」としてゲームを始める。
**裏面**　「GUNNERM308」で、残機が30機で裏面からスタート。
**フル装備**　「HELPPRO68K」で、フル装備でスタート。残機が0になったときにパワーアップアイテムを取ると効果が失われる。

### シュワルツェネッガー プレデター

**いきなりステージ1**　ビッグモードで、十字キーの上とジョイスティックの下を押しながら、Aボタンを押す。
**ステージ送り**　ビッグモード以外のステージで、コントローラIのAボタンと十字キーの右か左を押しながら、ジョイスティックの左か右を押す。
**自滅**　ポーズをかけて、Aボタンを押す。

### ジョイメカファイト

**ランダム対戦**　始めにセレクトを押して、1P VS COMか1P VS 2Pにカーソルが合った状態にする。セレクトを離さずにA+B+スタートを押すと、四天王を含む全36体のキャラがランダムに決められて対戦する。
**ザコ操作**　ソウサモードのとき、コントローラIIで体力無制限のザコを操作することができる。十字キーの下をためてAかBボタン。投げ技はない。

### 小公子セディ

**サウンドセレクト**　タイトル画面でコントローラIのスタート+セレクト+A+Bを押しながらリセット。

## シルヴァ・サーガ

**好きな神像を製作** 始めにヨイドの神像を作っておき、神像合体の際、ヨイドの神像を先に選び、そのあと他の神像を選ぶ。通常はヨイドの神像しか作れないが、「いいえ」を繰り返すといろいろな神像を作れる。

**簡単金稼ぎ** 150Gで傭兵を雇って戦闘でレベルを上げてから返すと、レベルの数×100Gで引き取ってくれる。これを繰り返す。

## 新人類

**岩山に入る** ステージ終盤の入口付近で上を押したままジャンプ。

## 新燃えろ!!プロ野球

**全チーム優勝寸前** あと1勝すればリーグ優勝と日本一になれる全12チームのパスワードはP220(第25表)のとおり。

**いきなりエンディング** 「OMUTUGX」とパスワードを入力するとFチームで130回戦が始まり、試合の勝敗に関係なくリーグ優勝する。しかし、日本シリーズは始まらずに、いきなりエンディングになる。

## 新4人打ちマージャン 役満天国

**所持金増加** LV1のラスベガスで棄権し続け、参加料を払ったあとの所持金を100ドル以下にし、その後の半荘をリセットして棄権する。続きを選んでゲームを始めれば、所持金が65536ドルになっている。セーブすると25500ドルになってしまう。

**自キャラを対戦相手に** フリーモードの相手を選ぶときスタートを押しながらBボタンを押すと、対戦相手の中から自分が操作するキャラを選択できる。

**隠しゲーム** ワールドモードかフリーモードでゲームを始める。ゲーム中に役満を上がれば、神経衰弱のような「役満ぱらだいすげーむ」ができる。同じ牌を当てるとお金も貰える。

**デモプレイ** フリーモードを選び、キャラ設定画面を出す。ここで、セレクトを押しながらBボタンを押すと、コンピュータが操作するキャラしか選べない。

す

## スカイキッド

**同じミッションを繰り返す** ミッションの終わりにきたら画面左下に移動。滑走路が現れたらBボタンで宙返りして着陸すると、再び同じミッションが始まる。

**立て直し** 墜落中にA+B+上を複数回押す。1回やられたときは2回、2回目は4回、3回目は6回ずつ押す。

**コンティニュー** A+Bを押しながらスタートボタン。

## スカイデストロイヤー

**無敵** スタート+セレクトを押しながら、リセット。

## スクウェアのトム・ソーヤ

**隠しメッセージ** 必殺技を「ホワイトラビット」と入力して、コントローラIIのBボタンを押したまま「きめる」を選択する。

## スクーン

**タイトルのサメが増える** タイトル画面中にセレクトボタンを連打する。

## スケバン刑事III

**唯・由真も飛行の術** まず、結花で「飛行の術」を選び、唯か由真にしてコントローラIのBボタンを押しながらAボタンを押して「飛行の術」を使う。

## すごろクエスト ダイスの戦士たち

**「まやかしのタテ」入手** ステージ4にある「試験の森」に行って全問正解する。

## スターウォーズ(ナムコ版)

**ステージセレクト** タイトルで、ジョイスティックの上とコントローラIの十字キーの下を押しながらスタートボタンを押す。

**ダースベイダーに快勝** ステージ7のダースベイダーは、アドバイスをベン・ケノービに聞く。

## スターソルジャー

**いきなりレーザー** タイトルで、セレクトボタンを10回、コントローラIの左上+A+BとコントローラIIの右下を押したままスタートボタンを押し、もう一度スタートボタンを押す。レーザーは、セレクトボタンで切り換え。

**高橋名人の指で連射** ステージ3の2つ目の大陸に、地上物が八の字形にならんでいる場所がある。一番右側のトルードのすぐ上をコントローラIIのマイクに叫びながら弾を撃ち込むと、「高橋名人の指」が出現。

**裏面突入** タイトル画面でセレクトボタンを4回押し、次にコントローラIのセレクト+A+B+右とコントローラIIの左を全部押したまま、コントローラIIのマイクに向かって叫びながらスタート。

## スターフォース

**無敵** コントローラI・IIの十字キーの左上を同時に押し、両方のA+Bを押したままスタートする。

## スターラスター

**エネルギー補給** 自機ガイアのエネルギーが1/10以下の状態で、コントローラIIのA+Bを押しながらマイクに叫ぶと、味方がエネルギーを補給してくれる。

## 頭脳戦艦ガル

**無敵** タイトルでA×2→下×1→左×1→右×3→B×1→上×4→スタートの順に押す。

## SUPER魂斗羅(コントラ)

**ステージセレクト** タイトル画面で、コントローラIの十字キーの下とセレクトボタンを押しながら、スタートボタンを押す。

**30人に** タイトル画面で、コントローラIを右→左→下→上→A→B→スタートの順に押す。2人同時プレイでも可能。

## スーパースターフォース 時空歴の秘密

**コンティニュー** ゲームオーバー後、タイトルに戻ったらスタートボタンを押す。

**エンディング** 7つの鍵を揃えたら、0820年の空間の泉の穴に入る。中のクレオパトラを連れて行く。0001年のゴーデスを倒し、AD2137年に時空間移動して時の扉に入る。スタート地点から右→上→左中→右→左→中→上→右→右→上→左→右→左下→左→下→右→左→下と進むと、ゴーデスを封印する部屋。

## スーパーゼビウス ガンプの謎

**ステージセレクト**　スタート直後にポーズをかけ、上→下→左→右→A→Bと押すとパスワード画面へ。なおパスワードは各エリア開始時にポーズをかけると表示される。
**裏ゼビウス**　最後までクリアしてスタートボタン。

## スーパーダイナミックス バドミントン

**エンディング&裏面**　パスワードを「BOMP」と入れて、コントローラⅡのA+Bを押しながらスタートする。エンディング後、上を押しながらスタートするとコート手前から奥に、下を押しながらだとコート奥から手前に風が吹く、右か左ではつむじ風が舞う裏面へ。

## スーパーチャイニーズ

**各種パスワード**　「きいてくれよ」とパスワードを入力するとサウンドテスト、「さいご」でエンディング、「ふるそうび」だとフル装備でレベルが最大。
**コンティニュー**　タイトル画面になるまで待ち、Aボタンを押しながらスタートする。

## スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド

**フル装備**　「ふるそうび」とパスワードを入力すると、レベル最大でクリア条件の「ぎやまんの鈴」を含む全アイテムを持っている状態になる。2人用でも効果がある。
**いきなりエンディング**　「さいご」と入力。
**サウンドセレクト**　「きいてくれよ」と入力する。

## スーパーチャイニーズ3

**「やくそくのことば」**　「やくそくのことば」を入力する画面でP220〈第26表〉のように入力すると、それぞれ効果が得られる。
**ため撃ち**　手裏剣を装備して、Aボタンを押し続ける。ためすぎると自爆してしまう。
**ボクチン殿下置き去り**　悪魔島に行き、ジェットから降りないで、スコピョン大名と会話する。

## スーパーピットフォール

**1人用コンティニュー**　タイトル画面に戻ったら、Aボタンを3回押してからセレクトを2回押すと、キャラが2プレイヤーの表示より下まで移動する。そこでスタート。2人用でも可能。

## スーパー・ピンボール

**ボールを自由に操る1**　「PLAYER1」の表示中、セレクトを押し続け、Aボタンで打つと、ボールがピンクに。再びセレクトを押すと、コントローラⅡでボールを自由に操ることができる。
**ボールを自由に操る2**　「PLAYER1」の表示中、セレクト+スタートを押す。ボール出現もしばらく押し続けてから打つと、ボールが緑色に変わる。セレクトを押すとボールが止まり、コントローラⅡで自由に操ることができる。

## スーパーマリオブラザーズ

**コンティニュー**　ワールド2以降でゲームオーバーになったら、Aボタンを押しながらスタートを押す。ただし、そのワールドのエリア1からになる。
**連続1UP**　ワールド3-1の最後にある階段で、2匹目のノコノコをジャンプして真上からタイミングよく踏む。すると連続して踏んだ状態になり1UPし続ける。途中で終わっても、また踏み直せばOK。あまり増やしすぎると、一度やられただけでゲームオーバーになってしまうので注意。
**ー1面へワープ**　巨大マリオで1-2の地上に出る土管の所まで行き、崩せるブロックの右から2番目と3番目を崩す。土管の入り口の上に乗り、左向きに片足だけで立ち、マリオの頭を崩していない右側ブロックに横からめりこませるようにジャンプ。真上ジャンプの途中で十字キーの右を入れる。ブロックに頭がうまくめり込み、下に落ちなければ成功。壁をすり抜けていき、そのままワープゾーンの土管の所に進める。画面をスクロールさせすぎず、"WELCOME TO WARP ZONE"の表示が出る前に、左端か右端の土管に入れれば、クリア不能のー1面に行く。真ん中の土管に入ると5-1。
**花火の数をタイムで決定**　ゴール時のタイムの下一桁が、1のときは1発、3のときは3発、6のときは6発。

## スーパーマリオブラザーズ3

**連続1UP**　ワールド2の砦へしっぽマリオで行き、3匹のカロンをなるべく近くに寄せ、スーパージャンプ。Aボタンを連打して踏み続ける。ワールド3-4では、上から土管が出ている場所で、手前に出てくるノコノコを1匹程度残して、少し先へ進みジュゲムが出てきたら土管に戻って木目ブロックの上に誘導する。先のノコノコを捕まえて、木目ブロックの間を往復するように落とす。するとジュゲムの落とすパイポを倒しつづけて連続1UP。
**ワールド1の宝船**　アクション画面をクリアする際、コインの枚数をゾロ目にしておき、クリアボーナスが入ったあとに点数の10の位を、コインのゾロ目の数字と同じする。すると、マップ画面上のハンマーブロスがコインを満載した宝船に変身する。また、宝船の最後尾、ハンマーブロスの部屋に通じる土管の近くには、1UPキノコが隠れている。
**ワールド1の笛**　ワールド1の砦のカロンのところでしっぽマリオになり、助走して左上へ飛び、マリオが見えなくなったら右へ行く。画面が右へスクロールして行き、止まったら上を押すと、笛の入っている宝箱がある部屋に入れる。
**ワールド2の笛**　マップ画面上のブロスからハンマーを手に入れたら、マップ画面の右上の岩を壊す。すると、隠れマップに行けて、ここにいるブロスがワープに必要な笛を持っている。
**神経衰弱必勝法**　8万点取るごとに現れるスペードマークに入ると、神経衰弱ゲーム。組み合わせは8パターンで、P220〈第27表〉のとおり。

## スーパーマリオUSA

**自滅**　ポーズをかけ、コントローラⅡの上+A+Bを押して、ポーズを解除する。

## SUPER桃太郎電鉄

**「ろてんぶろ」**　終了年数が15年以上で、持ち金をマイナス100億円以上にする。

## スパルタンX

**ボーナスが10倍**　ボスを倒してから、すぐにスタート地点まで戻る。その後クリアする。

### スプラッターハウス わんぱくグラフィティ

**いきなりエンディング**　タイトル画面で、上＋セレクト＋Aを押しながらリセットを押す。
**全パスワード&裏面**　全ステージパスワードはP220〈第28表〉のとおり。裏面への行き方は、ステージ3で最後の人面バエを倒したあとに、ステージクリアせず左側の転送機の中へ入る方法と、ステージ7で司祭の後をつけていったところにあるドアをくぐる方法がある。ただし、経験値は増加しない。
**体力回復**　ポーズをかけて、コントローラIIのA＋Bを押して解除する。1ゲーム中に3回しか使うことができない。
**一気に2個のクリスタルボール**　裏面のエジプトでピラミッドの2つ目の部屋に次の部屋へ通じる扉があり、その左の壁の前で上を押す。この扉はクリスタルボールを1個持っていれば、クレオパトラの部屋への通路になり、持っていないときは日本面への通路になる。その日本面をクリアすればエジプト面のピラミッドの3つ目の部屋へ戻るので、クリスタルボール2個をすぐに集めることができる。
**キャラ選択&サウンドセレクト**　タイトル画面でコントローラIIの上＋A＋Bを押しながらリセットボタンを押すと、「TEST MODE」が出る。
**脱衣お姫様**　上の裏技をもとに、「CHARA」選択で25の姫を出して、Aボタンを33回押す。
**プレイ時間表示**　エンディング画面で「namcot」の文字が出ているときに、コントローラIIのAボタンを押す。
**富士山大爆発**　裏面の日本面の一番最初で何もせずにいる。
**お姫様におなら**　裏面の日本面でカラカサお化けをやっつけて城を登り、天守閣から城の中に入る。最後の部屋でお姫様が踊りを見せてくれるので、Aボタンを連打。

### スペースハリアー

**サウンド&ラウンドセレクト**　タイトル画面で右→左→下→上の順に押すとサウンドテストになる。ラウンドセレクトはサウンドテストで曲を7、6、5、4、3、2、1の順に聴くとできる。
**ステータスセレクト**　サウンドテストで音楽を7、4、3、7、4、8、1の順に聴くと、ステータスを選択できる。
**コンティニュー**　ゲームオーバー時、下→下→上と押す。

### スペースハンター

**いきなりパワー255**　コントローラIIの右＋A＋Bを押したまま惑星へ降りると、パワーが255になる。ただし、ライフ満タン時には0になる。

### スペランカー

**2段ジャンプ**　大岩の少し左に立ってコントローラIを右、コントローラIIを左に押し、動き出したスペランカーが大岩にぶつかる寸前にジャンプさせる。

### スペランカーII 勇者への挑戦

**タイトルに戻る**　ジョイスティックの上＋コントローラIの下を押す。
**メッセージ速度調整**　下を押すとメッセージがゆっくり流れ、上を押すと速く流れる。

## せ

### 聖飢魔II 悪魔の逆襲！

**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIをB→A→A→B→A→A→B→A→A→B→A→Bと押す。
**コンティニュー**　ゲームオーバー後のタイトル画面で、コントローラIIのA＋Bを押しながらスタートを押す。

### 聖鈴伝説リックル

**サウンドセレクト**　「KAZU」とパスワードを入力する。

### 聖闘士星矢 黄金伝説

**EX増加**　「のうりょく」画面を出し、カーソルを「おわり」に合わせて右上か左上を押す。カーソルが変な動きをするのでBボタンを押す。
**復活**　ダメージが0になったら、すぐに「のうりょく」画面でダメージの値を増やして、他の場所に移動する。
**レベル40でほとんど無敵**　コンティニューを選び、「とうきょうとたいとうくこまがたばんだいのがんぐだいさんぶのほし」と入力すると、最大レベル20まで のはずがレベル40となる。
**コスモ無限増加**　クロス入手後、シミュレーションモードで対戦する前にダメージを1にしておく。わざと敵にやられて病院で回復させ、ダメージをコスモに変える。これを繰り返す。

### 聖闘士星矢II 黄金伝説完結編

**セブンセンシズ無限増加**　巨蟹宮の黄泉比良坂のデスマスクがいる台地の2階下にアンドロメダ瞬を立たせて、Bボタンを押し続ける。
**エンディング**　「いめちぼむめめむめめわあああわあああぜあああばあわひこくといる」とパスワードを入力すると、いきなり女神像から始まる。
**ライフ増加状態**　パスワードの2文字目と3文字目を入れ替える。
**星矢が不在**　パスワードの最後から5文字目と4文字目、または最後から4文字目と2文字目を入れ替えると、星矢がいない状態でスタートする。
**レベルアップ**　「やへみちせめづめゆきぼあがひあをさひあがひああつつあとてど」と入力すると、コスモとライフが増えていて、セブンセンシズを2000持っている状態で、白羊宮の前の場所から始まる。
**変換スピードを変える**　キャラクタパワー画面でセブンセンシズをコスモとライフに変えるとき、右＋Aボタンで変換スピードが速くなる。

### セクロス

**無敵**　タイトル画面で、コントローラIIのA＋B＋左を押しながら、コントローラIを上→上→下→下と押してスタート。
**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIの左＋A＋Bボタンを押したまま、コントローラIで操作。2面＝A×1、3面＝B×1、4面＝A×1＋B×1、5面＝B×2、6面＝A×1＋B×2。
**コンティニュー**　ゲームオーバー後、Aボタンを押しながらスタートボタン。

### ゼビウス

**無敵など**　タイトル画面で星が光っている間に、コントローラIIのAorBを押しながら、右×9回→上×2→左×2→下×9の順にすばやく押すと8桁の0が表示される。コントローラIIで0を1に変えられ、リセットしてからスタートする。「10000000」で無敵、「01110000」だと50000点で1機

増加し、以後は15000点ごとに増える。「00001100」だと敵の攻撃が激しくなる。「00000011」だと残数5機でスタートする。それぞれ組み合わせることもできる。
**アンドアジェネシス消滅**　アンドアジェネシスが姿を全部見せたときにポーズをかけ、解除するとそのままスクロールして画面から消える。

### 戦場の狼

**ステージセレクト**　1回プレイした後、タイトル画面の1プレイのコンティニューにカーソルを合わせコントローラⅡを左→右→A→B→A→下→上と押し、コントローラⅠのA+Bを押しながらセレクトを押す。A+Bを押しながらセレクトでエリアを変更する。
**敵をポーズ**　タイトル画面で、コントローラⅡをB→下→上→A→左→左→右の順に押してスタート。セレクトで敵の動きが止まり、自キャラと一緒にスクロールする。もう一度セレクトを押すと解除。
**シェルターの入口が開いている**　タイトル画面で、コントローラⅡの左×3→B×2→A×4→スタートの順に押す。
**金縛りとカラーデザイン**　タイトル画面で、コントローラⅡをB→下→上→A→左→左→右と押してスタートするとセレクトで敵を金縛りにできる。コントローラⅡの十字キーを押すと画面に2列の数字が出る。右側の2桁の数字をコントローラⅡの十字キーで操作すると画面の色が変わる。

## そ

### ゾイド 中央大陸の戦い

**サラマンダー増加**　共和国最後のとりでに行き、サラマンダーとの会話でAボタンを連打すると仲間になっていく。
**敵が復活**　戦闘で最後の敵を倒して、すぐにセレクトを押して逃げる。
**「ごんべい」で中佐**　味方のとりでで暗号をもらったら、リセットをして「ごんべいごんべい・・・」とパスワードを入れる。「あんごうがちがいます」と表示されるので、正しい暗号を入れると中佐になって、アイテムももらえる。
**名前が「ごんべえ」に**　名前登録で文字を入れずにスタートする。

### ゾイド2 ゼネバスの逆襲

**湿地帯でダメージなし**　湿地帯に入るときにタイミング良くAボタンを押すと、ダメージを受けることなく通れる。

### ソードマスター

**ザコや恐竜に楽勝**　十字キーの下で下段防御をしながら恐竜に突進すると、ノーダメージで敵を倒せる。
**ボスとのみ戦闘**　タイトル画面で、コントローラⅡのA+Bを押しながらスタートを押すと、中ボスとボスとだけ戦える。
**ハイジャンプ**　ジャンプ中にもう一度Aボタンを押す。

### 【ソフトハウス連続殺人事件】殺意の階層

**サウンドセレクト**　真のエンディングで「完」と表示されているときにスタートを押す。

### ソフトボール天国

**助っ人**　「てんこくてんこくてんこくてんこくてんこくてんこくてんこくお」と入力すると、本来はいないはずの強力な選手が登場する。
**いきなりアマゾネス**　「とんきんとんきんとんきんとんきんとんきんとんきんとんきんち」と入力するとアマゾネスとの優勝決定戦になる。
**球場を俯瞰**　タイトル画面でコントローラⅡの上を押しながら、Aボタンを6回押す。さらにコントローラⅡの下を押しながら、Bボタンを4回押す。この後、セレクトを2回押してスタートし、見たい球場を選んで試合を開始する。プレイヤーが守備のときに、わざと打たれてフィールド画面にする。ここでスタートボタンを押しながら、コントローラⅠの十字キーを動かすと画面をスクロールすることができる。
**アマゾネス移籍**　「かもほれわすしひとせむねにおすすろむにさちくけたこおとにな」と入力すると、4人の「アマゾネス」が自分のチームに入団している。

### ソロモンの鍵

**コンティニュー**　ゲームオーバー後、A+B+上を押す。
**鍵入手**　ルーム20の始まる前に上を押しながらAボタンを連打すると、いきなりダーナが上昇して頭上の鍵を取る。

### ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦

**裏面&サウンドセレクト**　タイトル画面でセレクトを押しながらBボタンを10回押す。

### ソンソン

**スピードアップ**　スタートボタンを押しながらリセットを押す。デモ画面でずっとスタートボタンを押したままにすると、普通より速く走れる。
**無敵**　タイトル画面でコントローラⅡの下を押したまま、コントローラⅠのA×36→B×6→A×10を押してからスタート。

### ゾンビハンター

**裏面**　タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と出たらセレクトボタンを押す。すると「GAME B」と出るので、スタートボタンを押す。
**おまけ機能**　電源を入れるときに、スタート+A+B+右を押すと画面が暗いままで、上→下と押すとピッピッという音がする。その状態でスタートを押すとタイマー機能。スタート+A+B+上を押すとカウント機能。下を押すとゲームクロック。左を押すとストップウォッチ。

## た

### タイガーヘリ

**コンティニュー**　ゲームオーバーになったらA+Bボタンを押す。

### 大工の源さん

**無敵**　ジャンプして空中にいるときにポーズをかけ、コントローラⅡのA+上、コントローラⅠのB+下を押してポーズ解除する。もう一度同じ操作をすると解除される。
**空振り**　コンティニュー画面で、下+Bを押しながらスタートを押しつづける。

### 大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲

**サウンドセレクト**　電源を入れて、ストーリー紹介のデモが始まったら、コントローラⅡのAボタンを押しながらスタートすると効果音テスト画面。同じデモ画面でコントローラⅡのBボタンを押しながらスタートすると音楽テスト画面。

### 大航海時代

**大型船建造**　港に行き、最高値になるまで造船所に工業投資する。造船所に行き「しんぞうする」を選ぶと大型船を造れる。

**低賃金ですいふを雇用**　金貨200枚のときよりも、金貨50枚で4回に分けて集めたほうが「すいふ」を多く集められる。

**貢いで金持ち**　爵位を上げてポルトガルの王宮に出入りし、金貨800枚で「ぎんのロザリオ」を買っておく。「みっかい」で王女と会って、「おくりもの」などのコマンドを繰り返すと、王女が王様に援助を頼んでくれて金貨を1万枚ほどもらえる。

### 大戦略

**サウンドセレクト**　初期設定画面でマネーにカーソルを合わせてセレクト+Bを押す。

### タイトーグランプリ 栄光のライセンス

**最強の車**　「MAX502K」と「なまえとうろく」画面で入力する。

### タイトー チェイスH.Q.

**ステージセレクト**　タイトル画面で下+A+B+スタートを押すと、画面左上のスコア表示が11になる。1の位はステージ数、10の位はクリアした回数を示していて、Aボタンで1の位、Bボタンで10の位を変えられる。

### ダイナマイトバットマン

**パスワード**　「LPRZ」とパスワードを入力するとステージ1-1、「MDRR」だと1-2、「NMLL」だと2-1、「NWKL」だと2-2、「LGZQ」だと3-1、「GPTW」だと3-2、「GNXF」だと4-1、「KHCN」だと4-2、「QGVN」だと5-1、「WBZT」だと5-2、「FFHG」だと6-1、「CKQG」だと6-2、「GPZT」だと7-1にそれぞれ行くことができる。

### タイニー・トゥーンアドベンチャーズ

**3UP**　「にんじん」の数字を11、33、55、77、99のいずれかにして、エルマイラに捕まると、マップ画面で宇宙船らしきものが飛んできて、謎の敵が現れる。倒すと出現するアイテムを取ると3UP。

**移動速度アップ**　ジョイスティックをつないで、コントローラⅠとジョイスティックのそれぞれ右と左、または左と右を押す。

### 太陽の神殿 アステカII

**役に立つコマンド入力**　尼僧院へ行き、イシュチェルの玉を取ったら「洗う・イシュチェルの玉」→「置く・チャック・モールの剣」→「洗う・ライター」の順に選択する。「とくにかわりはないようですが」と出たとき、セレクト+スタート+Aを押すと数字が表示される。左の数字はピクチャーセレクトで、Bボタンを押しながら上下で決定。好きな場面を選んでからAボタンを押すとそこからスタートできる。中央の数字は上下で、右の数字はAボタンで選択できる。中央と右の数字を0か1に設定してスタートするとアイテムセレクト。この後、Aボタンでゲーム画面に戻し、「ひく」を選んでセレクト+スタート+Aを押すとサウンドセレクト。

**サウンドセレクト**　電源を入れたらA+Bを押しながらリセット。

**表情変化**　クリア後、キーワードが出たら、上で男の右目、左で左目、下で女の左目、右で右目、セレクトで女の口を動かせる。

### ダウ・ボーイ

**ライフ32人でスタート**　コントローラⅠ・ⅡのA+B+左を押しながら電源を入れてスタートする。

### ダウンタウン スペシャル♡ くにおくんの時代劇だよ全員集合！

**全員が金持ち&全必殺技修得**　誰か1人の名前を「こがねむし」と入力すれば、全員が990200文を持っていて、全必殺技も修得している。

**わりふりMAX**　1P側を「くに政」にして文蔵の家に行くと、自動的に金助と別れる場面になるので、そのまま家から出て「ステータスUPわりふり」の画面を出す。いずれかの割り振り数値が増えているので、他に振り分けられる。

**全道具装備可能**　同じ種類で装備できる道具をいくつも購入し、使用すると全て装備可能となり、最高値までステータスを高められる。

**2人同時にお金獲得**　倒した敵が点滅している間に、2人を敵に重ねると、2人とも同じ額のお金を獲得。

### ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

**楽に点数稼ぎ**　爆弾以外のアイテムを壁に投げてそれを拾い、再び投げると、1回の動作につき5点入る。最高635点まで稼げる。

### ダウンタウン熱血物語

**お金MAX**　スタートを押して「おわる」「うつす」「おわる」とすると金額表示がおかしくなるが、このあと敵を倒してお金を拾うと999990になる。

**ステータスを自由に変更**　17文字のパスワードのうち、1文字目は「ぱんち」、2文字目は「きっく」、3文字目は「ぶき」、4文字目は「ちから」、5文字目は「すばやさ」、6文字目は「ぼうぎょ」、7文字目は「うたれづよさ」、8文字目は「きりょく」を指している。50音順で「あ」～「も」までは0～34、「や」～「よ」は35～37、「ら」～「ろ」は38～42、「わ」は43、「を」は44、「ん」は45、「っ」は46、「ゃ」は47、「ぁ」～「ぉ」は48～52、「が」～「ご」は53～57、「ざ」～「ぞ」は58～62、「だ」は63にそれぞれ対応している。「ぢ」以降は再び0からになる。パスワードを入力するとき、変更したいステータスに好きな数字に対応した文字を入れればよい。

### 高橋名人のBUGってハニー

**隠れ面のパスワード**　ステージ1は「BUGHONEY」。ステージ2は「TAKAHASI」。ステージ3は「BYHUDSON」。ステージ4は「HECTOR87」。

### 高橋名人の冒険島

**コンティニュー**　1面のゴール前のガケでジャンプすると、タマゴが出現する。中のハチ助を取ればゲームオーバーになっても、十字キーのいずれかを押しながらスタートを押すとやられたラウンドの最初から始められる。

**1UP**　3-2までスケボーで行き、3-4の看板の近くのタマゴを割ってハニーを出現させ、Bボタンダッシュで一緒にゴールする。

### 高橋名人の冒険島II

**2000点ボーナス**　スケボーに乗ったままか、武器を取らずにゴールに入る。

### ダークロード

**リバイヴァリィで荒稼ぎ**　リトルネオファイトのシナリオをスタートして、宝箱からリバイヴァリィを取る。そのまま町に戻り、再び出掛けてまた戻る。冒険をやめると、リバイヴァリィが手元に残って、薬局に売ることができる。何度でも繰り返せる。

**寄付でDIVアップ**　教会に40G以上80G未満のお金を寄付すると、DIVの能力値が1つ上がり、80G以上だと2つ上がる。

### たけしの挑戦状

**復活**　死んで手足をバタバタさせている間にA+Bを3回押すと、ハートを4つ持って復活する。

**へそくり**　「すきすきすきすきすきすきすきすきすきすきやき」と入力して、ひんたぼ島へ行く。銀行の植木の場所でしゃがむと、アメリカドルを拾える。

**パチンコ玉5000発獲得**　パチンコデルデルで玉を買い、わざと0発にして、コントローラIIのマイクに「出ねえぞ」と叫ぶとヤクザが襲ってくるので倒す。

**いきなりタンヒョー島**　パスワードで「い」を20回入力すると、タンヒョー島から始まる。

**日本兵発見**　タンヒョー島のほこらに入るとチョンバリン島へワープするので、左へ進み、ジャングルの16番目と17番目の木の間で上を押す。

### 武田信玄

**兵を増やす**　「ちょうへい」を100%にして兵を集めてから、パスワードを取り、再びそのパスワードでスタートする。

**他国ではじめる**　P220〈第29表〉を参照にしながら入力するとそれぞれの国からはじめられる。

### 武田信玄2

**サウンドセレクト**　スタート+セレクトを押しながら電源を入れ、メーカーロゴが表示されている間に、コントローラIIの右+A+Bを押す。

**パラメータMAX**　「ちょうへい」を選び、カーソルを「いいえ」にあわせる。コントローラIIの下+Aを押しながら、コントローラIのAボタンを押す。音がしたらコントローラIIのボタンを押したままコントローラIの上+B+スタートを押し、コントローラIIのボタンを離す。「どのくにを」と表示されたらコントローラIのボタンも離す。最後に国No.を入力する。

**金山が最大**　「はっくつ」を選び、投入金額を0にして「はい」にあわせる。コントローラIIの左上+Bを押しながらコントローラIのAボタンを押す。

**悪天候でも出兵可能**　「記」コマンドで「いいえ」にカーソルを合わせたら、コントローラIIの右上+Aを押しながらコントローラIのAボタンを押す。

### 田代まさしのプリンセスがいっぱい

**無敵のマーシー**　ライフを2000まで増やしたあと、コントローラIIのマイクの音量を最大にして、A+Bを押しながらマイクに向かって叫ぶ。

**ラスボスに楽勝**　「うううううううううう」と入力すると、ライフが2540の状態でいきなり最終ステージに飛び、ラスボスと戦闘。

**ステージセレクト**　P220〈第30表〉を参照にして好きな条件を選択し、下の前半パスワードの「A」と「B」に当てはめて入力すると、前半4ステージのうちいずれかをクリアしている状態で始められる。後半のステージ、マージョ島か浮遊大魔城はP220〈第31表〉を参照にして、後半パスワードの「C」と「D」にそれぞれ入力する。

〈前半パスワード〉
いAやBすたおまな
〈後半パスワード〉
CのやうDたおまな

### 戦え！超ロボット生命体 トランスフォーマー コンボイの謎

**コンティニュー**　ゲームオーバーと表示中に、A+Bを押しながらスタート。

### 闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸

**ライフ回復**　ミニスカートの女の子に何度も話しかけると「わたしのことときれい?」と聞いてくるので、Bボタンを連打する。

### タッグチームプロレスリング

**無敵**　ジャパンチャンピオンになってERP4まで行き、試合開始直後、味方にタッチ。

**窮地でのハリセン援護**　対COM戦でパワーが少ない状態で、敵にフォールされたら、コントローラIIのA+Bを押しながらマイクに向かって叫ぶ。

**ステージセレクト**　タイトル画面で、上→右→下→左→下→右→上→左→A→Bと押す。

### 脱獄-PRISONERS OF WAR-

**20人でスタート**　タイトル画面で、A→B→B→上→上→下→左の順に押してスタート。

### タッチ ミステリー・オブ トライアングル

**ステータスMAX**　たつやとかずやは「みなみにHしてしまいました」、みなみは「TATUYAとHしてしまいました」と入力すると、たつやは子犬を7匹持っていて、ステータスが3000になる。

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラI IIのA+Bを押しながらリセット。

### ダービースタリオン 全国版

**いきなりエンディング**　タイトル画面で、コントローラIIの上+Bを押したままにする。

**キャラ&サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIの右+Bを押しながらスタートを押す。

**繁殖牝馬甦り**　「XXXXはふりょのじこによりなくなりました・・・」と表示されたら、リセットを押してコンティニューする。

**調教中の骨折防止**　調教終了後「なんかようすがヘンです・・・」と出たら、すぐにリセットを押して、スタートする。

**簡単ダイエット**　美浦なら関西、栗東なら関東のレースを選ぶ。

**前作のGI制覇シーン**　GIレースで1着になり、優勝の画面でセレクトを押す。

### 双截龍(ダブルドラゴン)

**経験値最大**　2面のビルで、2階の敵を1階に誘導して1人だけ倒し、3階まで上がって敵と戦わずに1階へ降りる。さっき残してきた敵のいたあたりを攻撃すると経験値が入る。

**壁登り**　1面のつきあたりにある2本の

あ か さ た な は ま や ら わ
Famicom Back work Encyclopedia

鉄柱の間に入って上を押すと、鉄柱を登っていってしまう。
**リンダを操作**　上の「壁登り」で画面から消えたとき、右上を押すと再び下から現れ、リンダを十字キーで操れる。
**スピードパンチ**　VSモードのアボボで、A+Bを連打。

### ダブルムーン伝説

**ダンジョンの外へ**　画面が切り替わるときに十字キーを押すと、壁をすり抜ける。
**アイテム増加**　ギルドでアイテムを42個預けたあと、不用なアイテムを5個と増やしたいアイテムを1個預けると、増やしたいアイテムを6個預けたことになる。
**キャラ変更**　アイテムをめいっぱい預けて、引き取るときに出るウインドウの7画面目を出し、一番下の空欄を選ぶと、キャラの名前とグラフィックが変わる。ただし、クリアは不可能。
**女の子が主人公**　名前入力画面で「おわり」にカーソルを合わせて、コントローラⅡのAかBボタンを押しながら、コントローラⅠのAボタンを押す。
**両手用+片手用武器を装備**　両手用の武器を左手に装備すれば、右手にも片手用の武器や防具を装備できる。

### ダンジョン&マジック SWORDS OF ELEMENT

**いきなりエンディング**　1、2プレイヤーの切り替えスイッチがついたジョイスティックをつなぎ、2プレイヤーに切り替える。スタートしたら、ジョイスティックのレバーの左+コントローラⅡの右を押す。
**レベル2からスタート**　デモ画面のメッセージが始まったらコントローラⅡのAボタンを7回押す。画面が変わって、次のメッセージが始まる前にコントローラⅡのAボタンを3回押し、スタートを2回押す。

## ち

### チェスター・フィールド “暗黒神への挑戦”

**無敵**　サブ画面にしてコントローラⅡのA+Bを押して、A→右→左→上→右→左→下→上→右→下の順に押す。
**自滅**　コントローラⅡのA+Bを押しながら下を押す。

### ちゃっくんぽっぷ

**空中に立つ**　ムービングブロックに下からくっつき、逆方向へ十字キーを押す。そして落ちる瞬間に上へ押す。

### チャレンジャー

**無敵**　列車のいちばん後ろへ行き、入り口の先で右に向かってナイフを投げ続けていると、ボーナス1万点が入り、くじらが飛んでくる。また、レベル3以上で列車に入るまで敵を1匹も倒さないという方法でもOK。
**1000~2000点ボーナス**　1面が始まってすぐに列車のギリギリ前端で、ボスの頭上を飛び越える。

### 中華大仙

**隠し面**　ROUND4の赤い竜を倒して岩と岩の間に入る。
**難易度設定**　タイトル画面で、左上+Bを押しながらスタートを押す。音が鳴ったら、セレクト→B→左と押す。プレイ中にポーズをかけ、Bボタンを押すとパワーアップ。

### 中国雀士物語・東風(トンフー)

**コンティニュー**　タイトル画面で、Bボタンを押しながらスタートボタンを押す。
**自由に配パイ交換**　「ツモ」と表示されたとき、ツモらずに上→下→上→下…と交互に押すと、自動的にツモるようになって、上下で自由に牌を変えられる。
**ステージセレクト**　タイトル画面で、下を8回押し、カーソルが「START」の位置でスタートボタンを押す。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、左×3→右×3→スタートの順に押す。

### 中国占星術

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、セレクトを5回押して上+Bを押す。
**芸能人の生年月日**　名前登録画面で「おんな1」にカーソルを合わせて左+Bを押す。男性芸能人は「おとこ6」。

### 鳥人戦隊ジェットマン

**ハードモード**　タイトル画面で、A+Bを押しながらスタートを押す。
**ソフトリセット**　セレクト+スタート+A+Bを押す。

### 超惑星戦記 メタファイト

**多弾頭ミサイル垂直発射**　多弾頭ミサイルを選択して、上とジョイスティックの下を押したままBボタンを押す。
**パワー0で移動**　Aボタンを連打しながらダメージゾーンを進む。

### 千代の富士の大銀杏

**正体不明力士出現**　パスワードを「まるやまん」と5回入力する。
**弱小力士出現**　パスワードを「ちよのふじ　ちよのふじ　ちよのふじ　ちよのふじ　ちよのふじ」と入力すると、「すもうれきがちがいます」と出るがAボタンを押す。
**隠しメッセージ**　パスワードを「おもしろい」と5回入れると、「あっありがとう　ふえいす」とメッセージが出る。

## つ

### ツインビー

**いきなり10機**　スタートボタンを押したら、コントローラⅠかⅡの上+右+Aを始まるまで押し続ける。
**2機増加**　2人用でスタートボタンを押し、画面が黒いうちにコントローラⅡのBボタンを押しながら上→下→左→右の順に押す。
**キャンディの射撃方向変更**　セレクトを押しながらキャンディを取る。

### ツインビー3 ポコポコ大魔王

**キャンディの射撃方向変更**　セレクトを押しながらキャンディを取る。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で「せってい」にカーソルを合わせて、コントローラⅡの左上を押しながらスタートを押す。

### つっぱり大相撲

**負け数を1つ減らす**　試合で1敗したら、パスワードを取得してその6文字目を50音順の2つ前の文字と入れ替え、8文字目を4つ前と入れ替える。もしくは、8文字目を12個あとの文字に変える。
**ジャーマン・スープレックス**　つっぱりを3回行い、体力メーターが光ったあと投げる。
**0勝0敗0優勝**　「きえやておせねねせあめみすにやさ」と入力する。
**もろだし**　押しを3回、つっぱりを1回

してからつりが決まると「もろだし」。

### ディーヴァ ストーリー6 ナーサティアの玉座

**惑星を元通りに** 占領した惑星が侵攻されたら、母星に戻ってパスワードを控えてリセット。そのパスワードを入力する。
**惑星10個占領** パスワードを全部「し」と入力して、わざとエラーを出す。再びスタートすると、惑星を10個占領している状態になっている。
**惑星9個占領** 「たすけてたすけてたすけて」と入力すると、惑星9個を占領している状態になる。
**全惑星占領** 「あいうえおかきくけこさしす」と入力し、わざとエラーを出す。再びスタートすると、すべての惑星を占領しているが、クリアはできない。

### ディグダグII

**ステージセレクト** 電源を入れた後、セレクト＋スタート＋Aを押す。
**残機減らない** 上の「ステージセレクト」で、15面に行き、2000点だけ獲得して自滅する。ゲームオーバーの表示中にコントローラIのAボタンとコントローラIIのBボタンを押してスタート。

### ディープダンジョンIII 勇士への旅

**経験値65535でスタート** 「ぼうけんをはじめる」を選択し、パーティー選択画面で左を押しながらスタートボタンを押し、上→下→A→セレクト→左→スタート→B→下→上の順に押す。
**情報料無料** セーブしておいて、聞き終わったらリセットし再スタート。
**ノーウェイトメッセージ** Bボタンを押しながらメッセージを聞くと、メッセージスピードが速くなる。

### ディープダンジョンIV 黒の妖術士

**レベルアップ** 自分の名前を「みさりん」と入力すると、一度の戦闘でレベルが20〜24になる。

### ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ

**10人** タイトル画面で、右×3→B×3→A×3→スタートの順に押す。
**ステージセレクト** タイトル画面で、左×3→B×3→A×3→スタートの順に押す。
**10人&ステージセレクト** タイトル画面で、左＋右＋B×3→A×3→スタートの順に押す。

### ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ2 ザ マンハッタン プロジェクト

**コンティニュー回数選択** タイトル画面で、A→B→右→左→右→左→下→下→上→上の順に押すと、コンティニュー回数を3から5に選択できる。
**ステージセレクト** タイトル画面で、下→下→上→上→右→左→右→左→A→Bの順に押してスタート。
**必殺技無限** ライフの残りを1メモリまで減らす。
**オートモード** プレイヤーセレクト画面を表示して、1プレイヤーのときは下を5回、2プレイヤーのとき下を10回押すと、ミスした後復活するキャラをランダムに決定する。
**メッセージ出現** タイトル画面で、上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に押してスタートする。

### テグザー

**無敵** 電源を入れる→上＋Aを押しながらリセット→上＋Aを離す→上＋Bを押しながらリセット→上＋Bを離す→下＋Aを押しながらリセット→下＋Aを離す→下＋Bを押しながらリセット→下＋Bを離す→左を押しながらリセット→左を離す→右を押しながらリセット→右を離す→セレクトを押しながらリセット→セレクトを離す→スタートを押しながらリセット→スタート。
**ハードモード** スタート後、左の行き止まりでレーザーを撃つと、エネルギーが255になることがある。ここでリセットして再スタート。

### テクモスーパーボウル

**サウンドセレクト** タイトル画面で、Bボタンを押しながら左を押す。

### 絵描衛門(でざえもん)

**サウンドセレクト** タイトル画面で、「7 ミュージックエディット」にカーソルを合わせて、セレクトを押しながらAかBボタンを押す。

### デジタル・デビル物語 女神転生

**クリシュナ3人** 「30C1N ARB5C NCGS0 R2X_E G60Q3 2C1N6 0007」と入力すると、レベル1で最強のクリシュナが3人仲魔となっている。
**ユミコの運80** 「QN078 SL5GN 2G51C 5HA58 M2KSF A58ANP」と入力する。
**ダイダロス8F以外の宝箱復活** 宝箱を取った後、パスワードを聞いてリセットし入力する。
**宝箱復活** スタートに戻される。もしくは、スタルトの呪文を唱える。
**裏面突入** エンディングで最後に「しかし・・・」と出たらスタートを押してゲームを始める。

### デジタル・デビル物語 女神転生II

**HP無限増加** ジャンク屋で「マッスルドリンコ」を入手し、HPが減っていない状態で使用すると、最大HPが上がる。
**サウンドセレクト** チェックマンの部屋に入って暗くなる瞬間にコントローラIIの右上＋A＋Bを押す。

### データック専用ミニカセット ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト！

**バックアップデータチェック** タイトル画面でセレクトを押しながらスタートを押す。

### データック専用ミニカセット SDガンダム ガンダム ウォーズ

**隠しステージ** シナリオモードで、最初に登録するMSの中にアレックスを入れておくと、シナリオ1「オペレーションV」の後半で3つの隠しステージが出現。

### データック専用ミニカセット 幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会

**必殺技をはね返す** 飛び道具の必殺技が、手前にきたところでAボタンを押すと、その技をはね返す。相手にはね返された必殺技もはね返せる。
**バックアップデータチェック** タイトル画面で、セレクトを押しながらスタートを押す。

### テトラ・スター

**サウンドセレクト** タイトル画面で、A＋Bを押しながらスタートを押す。

## テトリス

**静止画面**　セレクトボタンを押し続けたままポーズをかけると、ゲーム画面のまま止まる。セレクトでコマ送り。

## テトリス2+ボンブリス

**長いブロックだけ**　「Eliminate Name」を選択して、コントローラⅡの下+A+Bを押しながらコントローラⅠのスタートを押す。そのままデータを消去してプレイヤー選択画面が出たら、Bボタンでキャンセル。「2PLAYERS」でゲームを始める。

## 天下のご意見番 水戸黄門

**盛岡からスタート**　「〜とくかわみつくに〜」と入力する。

## 天地を喰らうⅡ 諸葛孔明伝

**強力キャラの仲間入り**　64個のアイテムを預かり所に預けて再び受け取ると、数人の仲間が消える代わりにHP0の武将が出現する。「しょうこんたん」で復活させると劉劉が仲間になる。

**無料で回復**　セーブする前に武将全員の兵士ポイントを回復させ、再びセーブするときに「つづけますか」と問われたら「いいえ」と答えてリセット。

**楊懐の仲間入り**　「ジョウゲン」から手紙をもらって黄州城の右にある城に行き、イスの前で手紙を使う。メッセージが表示されて楊懐が仲間入りする。

**捨てたアイテムを取り戻す**　アイテムを捨てた場所を調べる。

**赤兎馬の移動速度を維持**　赤兎馬を武将に装備させた状態で預かり所に預ける。

**シナリオセレクト**　名前入力画面で上×4→右×2→下×8→左×1の順に押し、カーソルを「こ」に合わせる。そして、シナリオ2なら「みやざき」、シナリオ3なら「おおしの」、シナリオ4なら「ばんどう」、シナリオ5なら「こみや」、シナリオ6なら「たけなか」と入力する。

# と

## ドアドア

**自動的に階段を昇る**　右に移動して階段が先にある場合は右+上を、左に移動して階段が先にある場合は左+上を押す。

## 闘魂倶楽部

**トレーニングモード**　パスワードを「3708-4871」と入力する。

## 闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光

**はじめからナイフ所持**　スタートしたらすぐに「ぶき」コマンドを選択し、下+Aを押す。

**レベルMAX&銅の盾&薬所持**　パスワードを「ははははは はははははははは はははは ははははは」と入力する。

## 東方見文録

**サウンドセレクト**　コントローラⅡのAボタンを押しながら電源を入れる。

## 時空(とき)の旅人

**ステージセレクト**　タイトル画面で、A+Bを押しながらスタートボタンを押し、セレクトボタンを押す。

## 独眼竜正宗

**忍者を確実に捕縛**　クイックモードでスタートし、「どろろん」と表示されたらAボタンを連打。

**無敵にしてくれる中村社長登場**　激闘編で35歳の春までプレイする。

## Dr.マリオ

**レベル21出現**　エンディング画面でスタートを押す。

**リセット**　セレクト+A+B+スタートを押す。

## 所さんのまもるもせめるも

**無敵**　タイトル画面で、上→下→下→B→右→A→左の順に押し、Aボタンを押しながらスタート。

**ステージセレクト**　タイトル画面で、上→下→下→B→右→A→左の順に押す。Bボタンを押しながら行きたい面の数だけAボタンを押してスタート。13回で最終地。

## 特救指令ソルブレイン

**テストモード**　タイトル画面で、A×4→B×4→A→B→A→B→A→B→A→Bの順で入力する。

## トップガン デュアルファイターズ

**2万点3UP**　タイトル画面で、コントローラⅡを上→上→下→左→右→左→右→B→Aの順に押すと、得点で3機ずつ増えるようになる。

## トップストライカー

**強力チームで最終戦スタート**　パスワードをすべて「?」と入力する。

## トップマネジメント

**サウンドセレクト**　「KOEI PRESENTS」と表示されている画面で、A+Bを押し続ける。

## ドナルドランド

**ステージセレクト**　タイトル画面で、A→B→右→左の順に押し、P220〈第32表〉を参照して行きたいワールドのボタンを押しながら上を押す。

## トム・ソーヤーの冒険

**女神さまから1UP獲得**　2面でペリカンに掴まって木のある島に行き、タツノオトシゴを倒す。

## トムとジェリー

**ジェリーの残数増加**　1-2に現れるカタツムリかザリガニを、連射付のコントローラで攻撃し続け得点を稼ぐ。

**リセット**　セレクト+スタート+A+Bを押す。

## ドラえもん(ハドソン)

**コンティニュー**　ゲームオーバーの表示中に、十字キーとスタートボタンを押す。

**ステージセレクト**　タイトル画面で、A+Bを押したままセレクトボタンを1回押してスタートするとワールド2、A+Bを押したままセレクトボタンを2回でワールド3。

**4大アイテム入手**　海底編で、右→右→右→下→左→左→左→下→下→右→右→右→右→右→上→右に進み、マイクに向かって叫ぶとドラミちゃんが出てアイテムをくれる。

**一定時間無敵**　コブーン×2→ナーメ→コブラ→ユーボウ→コブーンの順に倒したあと出現するチャミーを取る。

## ドラゴンクエスト

**名前で初期能力判定**　P221〈第33表〉を参照しながら、名前を数字に変換する。その数字を全部を足して16で割り、余りを出す。P221〈第33表〉を見れば、

キャラの能力がスタート前からわかる。例えば、キャラの名前を「えにくす」とすると、P221〈第33表〉から、「え」=14、「に」=0、「く」=2、「す」=7。すべてを足すと14+0+2+7=23。これを16で割ると7余る。P221〈第33表〉から、「余りの数=7」のとき、ちから=4、すばやさ=4、最大HP=13、攻撃力=4、守備力=2となる。
**レベル17でスタート**　「くわたやま　くらしのずかな　かはたはら　くろま」と入力する。

## ドラゴンクエストII 悪霊の神々

**最強の剣**　はやぶさの剣を装備してハーゴンの大神殿に入る。そこで別の武器を装備すると、はやぶさの剣のように2回攻撃できる。同様に、鎧や盾でも可能。
**宝箱のアイテムで資金稼ぎ**　いったんフィールドに出て再び戻ると、一部を除き1度開けた宝箱は元に戻るので、高値で売れるアイテムも何度でも入手できる。
**敵が出現しない復活の呪文**　復活の呪文を「ろごき　ごよえ　ぱろげげ　ずぜぬ　かやぎ　こべきぶ　ゆせま　つむぎ　ぎまめる　ふおそ　りぞい　ぬるぽみ　ほびい　しぴか　ろひもの　ぜさ」と入力すると、一度王様に復活の呪文を聞くまで敵が出現しない。
**謎のダンジョン**　テルコンダルの城でキラータイガーを倒したあと、王様から復活の呪文を聞く。その後、ロンダルキアへ行き、最後の祠へは立ち寄らずにそのままハーゴンの城へ行く。ハーゴンを倒したあとに現れるシドーに負けて全滅する。その後、テルコンダル王の前からすぐに後ろへ下がるとシドーが現れるのでそれを倒すと、謎のダンジョンへ行ける。
**2人目&3人目の名前登録可能**　名前を登録し終わるときにセレクト+スタートを押しながらAボタンを押すと、他の2人も名前登録できる。
**途中で名前変更**　復活の呪文を入力し終わるときにセレクト+スタートを押しながらAボタンを押すと、3人の名前を自由に変えられる。

## ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

**メガンテvsマホカンタ**　メガンテの呪文を唱える敵以外は倒してからマホカンタを唱える。敵がメガンテを唱え、それをはね返すとおかしくなり、色々起こる。
**もう1枚の世界樹の葉**　世界樹の葉が落ちている場所へ行き、手に入れたら勇者以外に持たせる。戦闘シーンでこれを持っている人をバシルーラで飛ばし、もう一度、先ほどの場所へ行くと、再び世界樹の葉がある。
**攻撃しながら防御**　4人パーティーでの戦闘中、最初の3人の行動を防御にして、最後の1人の時にBボタンで先頭のキャラに戻って攻撃すると、通常よりもダメージが少なくなる。
**黄金の爪ゲット**　ピラミッド地下1階の左下の部屋を調べると、隠し階段が出現する。その先にある棺の中に武闘家最強の武器「黄金の爪」がある。
**まほうのビキニ**　守備力の高い「まほうのビキニ」は、海にいるキングマーマンを倒すと入手できる。
**変化の杖で買い物**　エルフの隠れ里でホビットなどに化けて店に行くと、「いのりのゆびわ」や「てんしのローブ」を買える。
**村人を自由に操作**　レーベの村で岩を一番左へ持っていき、武器屋の前でレムオルを唱える。Aボタンを押し、続けてBボタンを押す。
**勇者不在**　一度クリアしてから再び始めると、勇者をパーティーから外せる。

## ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

**聖水で経験値稼ぎ**　戦闘中に聖水を敵モンスターに投げつけると、メタル系などの固いモンスターでも10以上のダメージを与えられる。ただし、初期出荷ソフトのみ可能。
**一撃必殺**　逃れられない敵モンスターから8回以上逃げようとすると、その後の攻撃を全て「かいしんのいちげき」にすることができる。ただし、初期出荷のソフトのみ可能。
**カジノのコイン大量購入**　5章のカジノで、コインの購入枚数を「838861」と入力すると4Gで購入できる。
**ポーカーの成績**　カジノでポーカーをするとき、セレクト+スタートを押しながらBボタンを押す。
**ポーカーのファンファーレ**　ポーカーで勝ちつづけ、ダブルアップでコインの獲得枚数を500枚以上にすると派手なファンファーレが。

## ドラゴンスクロール 甦りし魔竜

**コナ新聞の特報出現**　「かみなる　めよりつ　かわれし　ひかりの　うろこもつものし　めいはた　しこのち　にねむる」と入力する。

## ドラゴンスピリット 新たなる伝説

**ドラゴンが20機に**　0面をクリアして、その後のタイトル画面でコントローラIIのA+Bを押したままスタートボタンを押す。ブルーorゴールドドラゴンどちらでもできる。
**サウンド&ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIの上+A+Bを押しながらリセットするとサウンドセレクトできる。コントローラIIを上→上→B→下→下→Bの順に押すとステージセレクトできる。
**イリスのスカートめくり**　エンディングシーンで、セレクトを連打するとスカートがめくれる。

## ドラゴンスレイヤーIV

**いきなりエンディング**　ジョイスティックのコントローラI・IIをつなげて、タイトル画面で片方はAボタンとレバー左、もう一方はレバー右を押したままにする。
**ジャンプシューズ15個に増加**　パスワードの左から7行目の2文字を「か」に変えて入力する。
**サウンドセレクト**　電源を入れて、コントローラIIの右下+A+B、コントローラIの左上+セレクト+スタートを画面表示されるまで押し続けて離す。そして壁の絵にカーソルを合わせて、Aボタンを押す。
**フルアイテム装備**　サウンドセレクトのあと、地上のショップへ行き、右側のクリスタルの前でAボタンを押すとアーマーをもらえる。家でそれを身につけMPを使い切ると3回まで生き返ることができる。家に戻り壁の絵にカーソルを合わせて、コントローラIIの左+B、コントローラIの右を押しながらAボタンを押すと、クラウンとドラゴンスレーヤー以外のアイテムと大金が揃い、128回も生き返ることができる。

## ドラゴンニンジャ

**63人でスタート**　タイトル画面で、コントローラIIをA→B→下→上→下→上

の順に押す。2人用でも可能で、全滅してもコンティニューすれば、また63人で続けられる。
**パワーアップ**　タイトル画面で、コントローラⅡを上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に押してスタート。
**サウンドセレクト**　エンディング画面で建物に立てられた旗の動きが止まったとき、コントローラⅡを右→左→下→上→B→B→Aの順に押す。

## ドラゴンバスター

**裏面**　タイトル画面で、右→下→上→左→右→A→Bの順に押してスタートする。

## ドラゴンバスターⅡ　闇の封印

**1UPの蝶**　マップ画面で蝶が出現して迷宮の中まで追ってきた場合、動きが止まった場所を弓矢で撃つと1UPの旗が出現する。

## ドラゴンファイター

**いつでもどこでも体力回復**　体力が減ったらポーズをかける。ステージ1ではA→A→A→A→B→B→B→B、ステージ2ではA→B→A→A→B→A→B→B、ステージ3ではA→B→上→上→A→B→下→下、ステージ4では上→下→左→右→A→B→A→B、ステージ5ではA→上→B→下→A→左→B→右、ステージ6では上→下→上→上→上→上→下→上と入力してポーズを解除すると、体力が最高まで回復する。
**ハードモード**　タイトル画面で、A×4→B×4→A→B→A→B→A→B→A→Bの順に押す。
**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのA+Bを押しながらリセットする。A+Bを離さずに音が鳴るまで待ち、ステージ2はコントローラⅡの左を押しながらスタート、ステージ3はコントローラⅡの下を押しながらスタート、ステージ4はコントローラⅡの上を押しながらスタート、ステージ5はコントローラⅡのBを押しながらスタート、ステージ6はコントローラⅡのAを押しながらスタートする。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのA+BボタンとコントローラⅡのA+Bを押しながらスタートを押す。

## ドラゴンボール　大魔王復活

**ピッコロが仲間に**　下のようにパスワード入力する。

〈パスワード〉
ましあずさふん　うねこせもんで
ふきはにらさく　ぜごそぐしびす

**ピッコロ大魔王の唄**　タイトル画面で「PUSH START KEY」と表示されたらコントローラⅡのAかBボタンを押す。

## ドラゴンボール3　悟空伝

**最強の悟空**　「くりりんうううろんごくうてんしんはんやむちゃひつころかめせんにんたお8い8いふるま」と入力する。スタート後はすぐにキントウンか飛行機で他の場所に移動すること。
**何度も仙豆入手**　ピッコロ大魔王に負けたあと、カリン塔に行って仙豆だけもらい、超神水は飲まないで出る。そして再びカリン塔に入る。

## ドラゴンボールZ　強襲！　サイヤ人

**超能力で敵の防御力低下**　敵の攻撃を3ターン以上餃子の超能力で封じ込める。
**強力な悟空**　「てんかいち」で、「とらこんほおるぜつとな」or「ごくうとふりいざげきとお」と入力する。
**トーナメントにチチ出場**　「てんかいち」で、一番左に「神」の流派の悟空を登録して、2番目を空白。3番目にはピッコロ、最後にクリリンを選ぶ。悟空のレベルが高いと不可能。

## ドラゴンボールZⅡ　激神フリーザ!!

**BP999999**　重力装置を壊さないように何度も修業する。
**BP&レベルがアップ**　悟空、悟飯、ベジータのHPを減らし1ケタ台にする。そして、回復アイテムで回復させる。
**天下一武道会に最強キャラで出場**　天下一武道会の8人トーナメントか4人バトルロイヤルで、「くちととじ　はわや5はり」と入力する。
**天下一武道会に様々なキャラで出場**　天下一武道会の8人トーナメントか4人バトルロイヤルで、P221〈第34表〉を参照しながら文字を入力する。
**天下一武道会にプーアルで出場**　天下一武道会で「ひちととぐい　ととたつわん」と入力する。
**天下一武道会にウーロンで出場**　天下一武道会で「もととどりそ　とととどらぎ」と入力する。
**ゴンマーでプレイ**　天下一武道会で「ひうとどしこ　ととととと0」と入力する。
**前作のレベルを上げたキャラ**　天下一武道会の8人トーナメントを選び、前作のエンディングで出てきた8人のZ戦士全員分のパスワードを入力できる。

## ドラゴンボールZⅢ　烈戦人造人間

**4通りのバトルモード**　マップモードでスタート+セレクトを押すと、バトルモードを「全部2D」「全部3D」「普通は3Dで弱い敵だけ2D」「普通は2Dでピンチのときだけ3D」に設定できる。
**敵のエネルギー波回避**　「！」が味方キャラについたら、タイミングよく上を押す。
**レベルアップ**　サイヤ人のHPが9以下のとき、戦闘中に全回復させる。

## ドラゴンボールZ外伝　サイヤ人絶滅計画

**相手のかめはめ波を操作**　クリア後のサブゲームでかめはめ波を選び、コントローラⅡを使うと、右側のキャラのかめはめ波を操作できる。
**ウォッチモード**　天下一武道会でキャラを登録しないまま、「とうろくおわり」を選ぶ。
**ミニ神龍**　アイテム欄がいっぱいの状態で、1から7まで星の数が揃った神龍カードをもらう。アイテム欄がいっぱいだと、小さな神龍が画面の下を横切る。

## ドラドラドラ

**牌を自由に交換**　牌をツモって、コントローラⅡのAを押しながらセレクト。

## ドルアーガの塔

**裏面**　タイトル画面で、上×6→左×4→右×3の順に押す。
**ステージセレクト**　電源を入れ、コントローラⅠを上→下→左→右→下→上→右→左→左→右→下→上→右→左→上の順に押す。コントローラⅡの左+B、コントローラⅠのAかBボタンを押しながら、コントローラⅠの下を押してスタート。

## ドンドコドン

**クレジットが倍**　タイトル画面でプレイヤー選択画面にして、Aボタンを押しながら、左→上→右→下→上→右→左→下の順に押す。

な

### ナイトライダー
**いきなりエンディング** 電源を入れてすぐに、上を押しながらリセット。
**いきなりボス戦** 速度を150km以上に上げ、ポーズをかける。左上+A+Bを押したままセレクトを押して、ポーズを解除する。時速が300kmまで上がり、すぐにボスに追いつく。
**いきなり最終面で最強** 「NSMRNQIUKRISD」と入力する。

### 長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険
**ボスまで安全** 高くジャンプし、連射機能付きコントローラでA+Bを連射する。するとそのまま右に進んでいき、画面が右に、ボス以外は出現しない。
**操作が逆になる** 2人用プレイで、コントローラIIのA+B+左下を押しながらマイクに叫んでスタートすると、2プレイヤーはコントローラIIの十字キーの操作が全て逆になる。

### 中嶋悟F-1ヒーロー
**レベルとラウンドを自由に選択** 下のように「さとる」と入力して1字あけ、続いてP221〈第35表〉、P221〈第36表〉に従って「A」、「B」に文字を入力し、残りはすべて空白のまま始める。ラウンド数を高くしすぎるとエラーが発生する。レベル1はラウンド5まで、レベル2はラウンド6まで、レベル3はラウンド7まで、レベル4はラウンド8まで、レベル5はラウンド9まで、レベル6はラウンド11まで、レベル7はラウンド13まで、レベル8はラウンド15まで、レベル9はラウンド16まで、となっている。

〈基本パスワード〉
さとる ＊AB ＊＊＊ ＊＊＊ ＊＊ ＊ ＊＊＊

### 中嶋悟監修F-1ヒーロー2
**レベルとラウンドを自由に選択** 「中嶋悟F-1ヒーロー」と同様にP221〈第35～36表〉を参照にして入力。

### ナッツ&ミルク
**倒されても無傷で次の面へ** 倒された時にセレクトを押す。

### ナポレオン戦記
**サウンドセレクト** タイトル画面で、コントローラIIのA+B+左を押しながらスタートボタンを押す。

### ナムコクラシック
**賞金ランキング1位** パスワードの最後から5文字目と6文字目を入れ替える。
**金髪プレイヤー出現** ラウンドプレイのストローク 1プレイを選び、プレイ中にコントローラIのA+B+セレクトを押すと、コントローラIIで操作できるキャラが登場。
**いきなり第9戦&第19戦** 「なむこなむ こなむこな むこなむこ なむこなむ こなむこな むこなむこ なむこはお もしろいな」と入力するとトーナメント第9戦からスタート。「とうきょうとおおたく たまかわに のはちのこかふしきか いしやなむ こなむこつとかかり0」だと第19戦から。

### 南国指令!! スパイvsスパイ
**サウンドセレクト** 最後の潜水艦に乗ったら、コントローラIIのA+Bを押す。
**ジャッケルに楽勝** 対COM戦のとき、コントローラIIのAかBボタンを押しながらマイクに叫ぶと、ジャッケルが動けなくなる。
**隠し画面** サウンドセレクト画面で、コントローラIIのA+B+右を押し、コントローラIの十字キーで矢印を下に持っていく。

### なんてったって!!ベースボール
**リセット** スタートボタンを押しながらセレクトを押す。

に

### 虹のシルクロード ～ジグザグ冒険記～
**水&体力回復** セーブしてからリセットしてスタート。
**乗り替え無料** 国境の町や村の長老の家に行き、セーブしてからリセットすると、タダで乗り替えられる。

### 西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件
**サウンドセレクト** 「そうさかいし」を選び、「おんがくが ききたいな あああ ああ ああああああ あおねがい」と入力。

### ニチブツマージャンIII マージャンGメン
**対戦** モード選択画面で、Bボタンを押しながらセレクトか下を3回押してスタートする。コントローラIで下を、コントローラIIで上を操作できる。

### NEWゴーストバスターズ2
**オプションモード** タイトル画面で、コントローラIのA+Bを押す。

### ニューヨーク・ニャンキーズ
**所持金5000でスタート** 「ほしいおかねくれくれ」と入力。
**アイテムフル装備** 「くれアイテムくれくれ」と入力。
**裏面** 「きついねこれきついね」と入力。

### 忍者くん 魔城の冒険
**1000点ボーナス** 倒した敵に、もう一度手裏剣を当てると、さらに1000点。

### 忍者くん 阿修羅ノ章
**火炎の術で人数MAX** 火炎の術で、敵に追い討ちをかけ続け、点数稼ぎをする。

### 忍者COPサイゾウ
**サイゾウ無敵** 電源を入れてすぐに、B→B→セレクト→A→上→セレクト→右→スタートの順に押す。「MUTEKI」表示されればOK。
**ラウンドセレクト** タイトル画面で、ラウンド2ならA→B→A→A→A→上→下→B、ラウンド3ならセレクト→A→B→B→A→セレクト→下→上、ラウンド4なら右→右→下→下→上→上→B→セレクト、ラウンド5なら下→右→左→B→A→B→セレクト→セレクト、ラウンド6なら上→左→左→右→B→セレクト→A→セレクトと押す。
**ボス戦のみ** タイトル画面で、A→B→A→セレクト→セレクト→セレクト→右→上→スタートの順に押す。

### 忍者じゃじゃ丸くん
**ボーナス25万7000点** 7面で、さくら姫の下まで行く。ジャンプして、さくら姫のいる段に下からぶつかる。

### 忍者じゃじゃ丸くん 銀河大作戦

**ライフ無限** ステージ1でガマパックンになって、敵を食べたあとその場所を画面外に出す。再び戻ると敵が復活しているのでまた食べる。忍法が解けたら敵にわざと倒される。アイテムが復活するので同じことを繰り返す。

### 忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻

**10UP** 影千代が出てくる前に霧隠れの術と八方手裏剣をセットする。影千代とピッタリ重なってBボタンを押す。
**チクワ取り放題** 面の最後でムササビの術を使い鳥居の上に乗り、真ん中から落ちるとジンゾウの目の前。
**高橋名人出現で20万点** 8エリアと14エリアにある2つ目の小屋の屋根の上で、右に手裏剣を投げていると、高橋名人の顔が出るので手裏剣を当てる。

### 忍者龍剣伝

**サウンドセレクト** 電源を入れてすぐに、左下+セレクト+A+B+スタートを押す。

### 忍者龍剣伝II 暗黒の邪神剣

**サウンドセレクト** タイトル画面で、左上+A+B+セレクトを同時に押しながらスタートボタンを押す。

## ね

### 熱血格闘伝説

**最強キャラ出現** 「きでぉつおげうなううぐ」と入力する。
**ボスキャラを選ぶ** バトルモードで、エディットせずにキャラ選択画面にし、右+セレクトを押しながらAボタンを押せば「とらいち」を、左+セレクトを押しながらAボタンを押すと「とらじ」を操れる。
**いきなり最終戦** タイトル画面で、右+セレクトを押しながらAボタンを押し、ストーリーモードを始めると「とらいち」と「とらじ」が出現する。
**同じキャラで何度も対戦** タイトル画面で、A+Bを押しながらスタートを押すと、バトルモードで同じキャラを何度も選択可能。
**好きなキャラでストーリーモード** バトルモードで、好きなキャラを選んでパスワードをメモし、フリーモードで入力。

**サウンドセレクト** タイトル画面で、左+セレクトを押しながらAボタンを押す。

### 熱血高校ドッジボール部

**メンバー増加** 対抗試合で、2プレイヤーチームの選手全員のポジションを決める。それを取り消して1プレイヤーチームのポジションを決めてAボタンを押す。さらにこれ取り消し、再び1プレイヤーのポジションを決めてスタート。
**影の熱血チーム登場** 遠征試合モードで最後のアメリカチームに1人も倒されずに勝つ。
**声に驚くくにおくん** 「げーむもーどをえらんでください」の画面で、マイクに叫び続ける。

### 熱血高校ドッジボール部サッカー編

**ドリブルで必殺シュート** 味方からパスを受け、P221〈第37表〉のように一定歩数ドリブルしてからシュート。

### 熱血硬派くにおくん

**1UP** ステージ1の3人目、車内の2人目、ステージ3の3人目の敵、バーの3人目の敵に、タイムの末尾1桁が偶数のとき、馬乗りになる。
**無限1UP** 1UPを出す敵をダウンさせ馬乗りになり、上→下→上→下…と連打して、パンチせずに相手から離れ、そしてすぐまた馬乗りになる。
**ステージセレクト** ステージ2は、タイトル画面でコントローラIIの左を押しながらコントローラIを下→上→右→上→左→上の順に押してスタート。ステージ3は、タイトル画面でコントローラIIの下を押しながらコントローラIを上→下→左→下→右→下の順に押してスタート。

## の

### 信長の野望 戦国群雄伝

**武将紹介画面** タイトル画面で、セレクトを押してからAボタンを押す。
**サウンドセレクト** タイトル画面で、セレクトを押してからBボタンを押す。

### 信長の野望 武将風雲録

**大名を自由に選択** セーブ画面を出して終了を選び、「ゆくえをみまもりますか?」で「Y」にして、オートモードで観戦する。月のはじめになったときスタートを押すと、「どの国でプレイをさいかいしますか?」と表示されるので好きな大名を選択する。

## は

### ハイウエイスター

**ステージセレクト** デモ画面で、タコメーターの目盛りを2面なら4、3面なら6、8面なら16にし、右上を押しながらスタートボタンを押す。Bボタンを押すとタコメーターが上昇。これを64回以上押してタコメーターを8周以上させるとエンディング。

### ハイドライド3 闇からの訪問者

**タダで経験値獲得** 2万以上のお金を持って地下の街にある「ナンバー13」に入り、Aボタンを連打。

### ハイドライド・スペシャル

**無敵** マルチウィンドウモードにして「GAME」を選択してAボタンを押す。これを4回繰り返してから一度死ぬ。その後2回デモを見て、パスワード入力画面を選び3回間違ったパスワード入力をする。最後に「3DGOLFSUPERVER」と入力してゲームスタート。
**便利パスワード** 「AWEG6BBAGMB2B4」と入力するとアイテムはないがLIFE&STRが9。「5FN6DG29IB2WN5」はアイテムをたくさん持っている。
**魔法使い放題** 「WAVE」の魔法で、1度に3匹以上のサンドウォームを倒すと、恐竜の足跡が出現。一定時間好きなだけ魔法が使えるので、これを利用してウィザードを倒すと楽。

### バイナリィランド

**主人公の名前途中変更** タイトル画面でコントローラI・IIのA+Bを押しながらリセットを押す。
**コンティニュー** タイトル表示中に、A+Bを押しながらスタートを押す。

### ハイパーオリンピック

**3000点ボーナス** 槍投げ競技で、80度の角度で投げると、槍の先にUFOが突き刺さる。走り幅跳びでは、ゾロ目の記録が出ると、地面からカエルが出てくる。

### バギー・ポッパー

**コンティニュー**　ゲームオーバーになったら、コントローラⅠのセレクトボタンとコントローラⅡのA＋Bを押し、そのままスタートボタンを2回押す。

### バーコードワールド

**能力値UP**　2人のパーティーを組んで戦闘する。1人目のキャラにカーソルを合わせ、下＋Aを押す。1人目は全身、2人目は一部の色が変わった時に「せんとう」を選ぶと、能力値がすべて0の対戦相手が出現。これを倒す。

### パジャマヒーロー

**ステージセレクト**　まずタイトル画面で、上→セレクト→左→右→A→A→Bの順に押し、ステージ数から1引いた数Aボタンを押してスタート。

### バーズテイル

**ゴールド稼ぎ**　「フィギアル」の魔法で、敵を人形にして道具屋に1000ゴールドで売る。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、上＋B＋セレクトを押しながらスタートを押す。

### パズロット

**ラウンド20まで選択可能**　タイトル画面で、Bボタンを5回、Aボタンを3回押した後、下を押しながらスタートを押す。
**スロットの絵を変更**　タイトル画面で、Bボタンを5回、Aボタンを3回押した後、上を押しながらスタートを押す。

### パチ夫くん2

**玉数9万9999発**　玉数の表示が1から0になる瞬間に「やめる」を選んで、台を替えて打つ。

### パチ夫くん3

**便利なコマンド**　タイトル画面で、コントローラⅠ・ⅡのAボタンを押しながらリセットして、コントローラⅠ・ⅡのBボタンを押しながらスタート。「あそびますか」と出たら、セレクト＋スタートを押しながらコントローラⅠのAボタンを押すと打ち止め。また、セレクトを押しながらコントローラⅠのAボタンだと台セレクト、Bボタンでハンドルロック。

### パチ夫くん4

**打ち止め**　コントローラ選択画面で、コントローラⅠ・ⅡのAボタンを押し続け、次の画面が出たらコントローラⅠ・ⅡのBボタンを押しながらスタートを押す。そのあと、「あそびますか」と出たら、セレクト＋スタートを押しながらAボタンを押す。

### パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参！

**大甘設定**　コインを入れる前にBボタンを5回以上押し、右を押しながらAボタンでコインを3枚入れると、フィーバーの確率が高くなる。フィーバーが終わるたびに同様に入力すると、さらに確率が高まる。

### バツ&テリー 魔境の鉄人レース

**人数が99**　タイトル画面で、コントローラⅡをA×2→B→A→B×2→A→B×5→A＋B×4の順で押してからスタートを押す。
**ハートが99**　タイトル画面で、コントローラⅡを上×4→右×4→左×4→下×4の順で入力してからスタートを押す。
**ライフが99**　タイトル画面で、コントローラⅡを左×4→右×4→左×4→右×4の順で入力してからスタートを押す。
**アイテムがパワーアップ**　タイトル画面で、コントローラⅡをA→上→B→上→A→下→B→下→A→左→B→左→A→右→B→右の順で入力してからスタートを押す。
**タイムが3分**　タイトル画面で、コントローラⅡをA→上→左×2→B→A→右→下→右→左→右→上→A→下→A→上の順に押してからスタートを押す。
**ラウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅡを上→下→左→右→上→下→左→右＋A×ラウンド分の順で入力してからスタートを押す。

### パックランド

**ワープ**　ラウンド1で10000点以上獲得して、家の屋根に乗り、クリアするときに画面の上に向かってジャンプする。
**操作変更**　コントローラⅡの左右で移動、A、Bボタンでジャンプ。

### ハットリス

**いきなりエンディング**　タイトル画面で、左を押しながらセレクト＋Bを押す。

### バトルトード

**ドラゴンに乗る**　トールウォーカーを倒して手に入れた武器でドラゴンを倒した後、ドラゴンに重なってAを押す。
**ステージ3へワープ**　ステージ1で、最初の敵を2匹倒した後、右側の崖を登る。

### バトルフォーミュラ

**ルーレットで残機決定**　タイトル画面で、セレクトを押しながらスタートを押すと、0から12までの数字がルーレットで回り、Aボタンを押して止まった数字が残機数になる。
**隠しゲーム**　コンティニュー画面で、Aボタンを押して砲台を下向きにしてからスタートを押すと、「HYPER TENNIS」が始まる。

### バトルベースボール

**VS敵の連合チーム**　ニュース画面で、コントローラⅡのA＋Bを押しながら、コントローラⅠのAボタンを押すと、連合チームが出現。
**同じチームで対戦**　オープン戦で、2Pのカーソルをセレクト＋スタートを押しながら移動すると、1Pと同じチームを選択できる。

### バナナ

**最終ステージ簡単到達法**　46面に行き、A＋Bを押して3回自滅してゲームオーバーに。そしてコンティニューすると、あとはコントローラⅡのA＋B＋上を押せば面クリアできるようになる。

### バナナン王子の冒険

**旋風脚**　Bボタンを押しながら下を押して伏せ、Bボタンを離してすぐに上＋Bを押す。

### バベルの塔

**裏面**　タイトル画面で、上×3→下×5→右×2→左×1と押すと、バックの色が青になるので、スタートボタンを押す。

### パーマン

**飛行可能**　連射装置付きのコントローラの連射を最大にして、Aボタンを押し続ける。

### パーマンPART2 秘密結社マドー団をたおせ！

**ステージセレクト** 「P1MITSUO」と入力するとステージ2、「P2BUUBEE」だとステージ3、「P3SUMIRE」だとステージ4、「P4HOUZEN」だとステージ5、「FUJIKOF」だとラストステージ。

### 早打ちスーパー囲碁

**ルールを知らなくても勝利** ひたすらパスを繰り返していると判定となる。「ほかのいしはいきていますか」と聞いてくるので「いいえ」を選び、相手の石をすべて取る。「ほかのいしはいきています」では「はい」を選ぶ。

### パラメデス

**デモテスト** タイトル画面で、コントローラIIの右＋Aを押しながらスタート。
**サウンドセレクト** タイトル画面で、コントローラIIのA＋Bを押しながらスタート。

### パラメデスII

**サウンドセレクト** タイトル画面で、コントローラIIのA＋Bを押しながらスタート。

### パリ・ダカール・ラリー・スペシャル

**パリ〜ダカール間0秒で走破** タイトル画面で、A→上→下→下→B→右→左→左の順に押してスタート。エリアが始まると同時にセレクト＋スタートを押すと、そのエリアのゴールにレースタイムが0秒で到達できる。
**クラッシュしてもライフ9のまま** タイトル画面で、A→上→下→下→B→右→左→左の順に押す。そして「スタート」または「コンティニュー」を押す。
**6面スタート** パスワードを「1987」と入力する。

### パロディウスだ！

**オプションが6個** ビックバイパーかタコを選択して、1面の秘密基地に行き、オプションが3個ついた状態で、点滅エネルギーカプセルを取ってツインビーかペン太郎に変身すると、パワーアップゲージのオプションの文字が消えて6個つけられる。
**無制限スーパーボム** 前の技のオプションを6個つけた状態で、青いベルを取って、Bボタンを押すと何発も撃てる。
**フルバリア** バリアがなくなりかけている時、点滅ベルを取って巨大化する。巨大化の効果がなくなると、バリアが回復している。

### パワーサッカー

**強力なドリブル** 連射付きのコントローラを接続して、A、Bボタンのどちらかを連射できるようにする。ボタンを押したままドリブルすると、ボールが敵に取られない。

### パワー・ブレイザー

**サウンドセレクト** タイトル画面で、コントローラIの右上＋セレクト、コントローラIIの左下＋A＋Bを押しながらスタート。

### 半熟英雄

**隠しメッセージ** シナリオ1か2をクリアして、エンディングをそのままにしておくと、「おめでとう　ございます」と表示される。
**索敵モードで敵が見えない** 選択画面で、シナリオにカーソルを合わせ、右か左どちらかを押す。
**サウンドセレクト** タイトル画面で、コントローラIIのAを押す→Bを押す→Bを離す→Bを押す→Aを離す→Aを押す→Bを離す→Bを押す→Aを離す→右を押す→右＋Bを離す。

## ひ

### B-ウイング

**ステージセレクト** タイトル画面で、上＋A→右＋A→下＋A→左＋A→左＋Bと入力。

### びっくり熱血新記録！ はるかなる金メダル

**カップを越えるハンマー** ハンマーをグリーンが見える位置まで投げて、次に回転のパワーを最大にして投げると、カップを飛び越えた地点に落ちる。ただし、リセットしないと終了しない。
**コントローラIIで操作** 1プレイヤーが店で買い物をしているとき、コントローラIIでもカーソルを動かせる。
**マネージャーのブランコ遊び** 買い物に行く途中、画面端のブランコの前にマネージャーを立たせて上を押す。

### ビックリマン☆ワールド ー激闘聖戦士ー

**動いてないのに敵出現** フィールド上でキャラを動かさずにBボタンを連打。

### 必殺仕事人

**いきなりエンディング** タイトル画面で、左を19回押してスタートする。
**サウンドセレクト** タイトル画面で右を32回押す。

### 必殺道場破り

**サウンドセレクト** タイトル画面で、カーソルを「ぞっこう」に合わせてA＋Bを押す。

### ヒットラーの復活 トップシークレット

**ワイヤー連射で武器入手** エリア17にいる捕虜を何回もワイヤーで撃つと、ヒントだけでなく武器を全部渡してくれる。

### 火の鳥 鳳凰編 我王の冒険

**我王のライフ90機** 点数を23450点にして、カワラの数を50枚にあわせる。ライフを満タン状態にし、タイムが100になるまでA＋B＋右上を押し続ける。

### VIVA LASVEGAS

**好みの金額でプレイ** P221〈第38表〉のパスワードの「ア」と「イ」の中に、P221〈第39表〉を参照しながら各金額のそれぞれの文字を入力すると、1000万ドル以内で金額を設定できる。

### 百の世界の物語

**所持金MAX** 店で2個以上のアイテムを合計販売金額が3000以上になるように売り、そのアイテムを代金の数字がおかしくなるまで売り物欄と持ち物欄で交互に移動させて、決定を選択する。

### 100万$キッド 幻の帝王編

**コンティニュー** 破産したら、スタートを押しながらAボタンを押す。

### ひょっこりひょうたん島 なぞのかいぞくせん

**サブゲームをクリア**　コントローラIIの上＋Bを押す。
**サウンドセレクト**　パスワードで、1文字目に「ん」を入れ、2文字目は「だ」以外の「じ」から「ぼ」のどれかに合わせてコントローラIIのAボタンを押す。各文字がそれぞれの曲に対応している。
**秘密のデモ画面**　「おわり」と表示されてからしばらく待つと、ライオンとチャッピが出現する。

### 飛龍の拳II ドラゴンの翼

**スピードアップ**　上＋A＋Bを押すと、飛龍のスピードが速くなる。

### 飛龍の拳III 五人の龍戦士

**大魔獣に大ダメージ**　大魔獣との戦闘で、攻撃のとき、スタート＋セレクトを押しながら「こうげき」コマンドを実行すると、大ダメージを与えられる。
**エンディング&サウンドセレクト**　「おしまい」とパスワードを入力するとエンディング、「おときく」と入力するとサウンドテストになる。
**キャラの自由選択**　それぞれの章のオープニングでセレクトを10回以上押す。
**ビジュアルシーン省略**　ビジュアルシーンで、スタート＋セレクトを押しながらAボタンを押す。

### 飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ

**必殺技を無限使用**　タッグマッチモードで、KOゲージがたまった後に、必殺技を1回使ったらタッチして交代し、次のキャラも必殺技を1回使った後、再びタッチする。

### ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

**マムクートの守備力アップ**　マムクートのバヌトゥかチキに、「オリオンの矢」などのユニットチェンジアイテムを使わせる。

### ファイアーエムブレム外伝

**ノーマが仲間に**　3章をクリアし、ミラ神殿の地下の水門に行って水路を右に曲がり奥に進むと、ノーマがいるので話しかける。
**「まどうのゆびわ」入手**　上の技のあと、画面下の右から4歩目に隠し通路があり、そこを下に2歩、左に10歩進んだあと下に進んで現れる階段を昇ると、「まどうのゆびわ」が入った宝箱がある。
**力を合わせて攻撃増幅**　第5章のドーマの祭壇でアルムとセリカの軍を合流させ、アルムとセリカのユニットを並べて戦わせると、アルムの攻撃や反撃がすべて必殺の一撃になる。
**グラディウス入手**　第5章の最初で、アルムとセリカが会話したあとに左へ進んでいくと、柱の並んだ広間に出る。この右から2番目の暗くなった部分には隠し通路があり、その先にグラディウスの入った宝箱がある。
**秘密のほこらで経験値獲得**　第4章のリゲルの滝での戦闘後、マップ画面で右を押すと、秘密のほこらに行けるので、その中にいる8体のマミーを倒す。
**難易度変更**　「さいしょから」を選んで、ファイル選択画面を出す。スタート＋セレクトを押しながらAボタンを押して決定すると、ノーマルモードかイージーモードを選択できるようになる。
**ゲストキャラを仲間に**　ゲストキャラがいるときに退却コマンドが表示されたら、部隊を退却させる。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、上→下→左→右→上の順に入力する。

### ファイティングゴルフ

**利き腕を逆に**　左を押したまま、右利きの4人のゴルファーを選ぶと、左利きになっている。

### ファイティングロード

**デバッグモード**　「DEBUG・MODE」と入力して、戦闘中にポーズをかけ、Aボタンを押してから解除すると無敵。同様にポーズ状態で、セレクトを押してから解除すると不戦勝。同じく、Bボタンを押してからポーズを解除すると相手が不死身になる。
**テストモード**　電源を入れたら、コントローラIのA＋Bを押しながらリセットボタンを押す。

### ファイナルファンタジー

**15ゲーム**　船を手に入れて、海の上でAボタンを押しながらBボタンを55回押すと、1から15までのコマを順番に並べ換える「15ゲーム」を遊べる。

### ファイナルファンタジーII

**パンデモニウム城のアイテム**　パンデモニウム城の4つの扉が並んでいる部屋の中のいちばん左の扉を奥へ進んで、右上方向の柱が1本ある部屋に行く。そこの右下の壁の隠し通路を抜けた場所に最強剣「マサムネ」がある。他にも通路の滝の中に魔法屋があり、「デス」や「フレアー」などの強力な魔法が売られている。
**最強の武器になる「魔法の本」**　「魔法の本」をアイテムに選び、戦っているときに装備している武器と交換すれば、大ダメージを与えられる。ただし、本を装備した状態でセーブするとデータが飛ぶことがあるので注意。
**レベル1でも「デス」の効果が確実**　「ウォール」で黒魔法を防いで「デス」をかけると、レベルが低くても確実に効果が出る。「トード」などでも同じように通用する。
**最大HP増加**　ダメージを受けるとHPが増えるので、戦闘中に味方や自分自身で攻撃しあえば簡単に最大HPを上げることができる。
**熟練度アップ**　戦闘シーンで攻撃や魔法の選択を決めたあと、キャラ選択の前に先の決定をBボタンでキャンセルする。これを繰り返すと熟練度がアップする。

### ファイナルファンタジーIII

**最強の装備オニオン入手**　クリスタルタワーの3～6階に出現する「レッド」「グリーン」「イエロー」の3種類のドラゴンを倒す。
**全ステータス99**　レベル99の他のジョブからたまねぎ剣士にチェンジする。
**一撃石化**　忍者か賢者にブレイクブレイド、すべての棒、ゴーレムの杖のうち2種類を両手に装備させる。
**アンデッド一撃必殺**　「アレイズ」をアンデッド系のモンスターに唱えると、天使が降りてくる。
**魔法無限増加**　増やしたい魔法を装備させて、フィールド画面上で装備から外して「サイトロ」を唱えると、外したはずの魔法が装備され、アイテムメニューにも入った状態になる
**海底の地図を閲覧**　ノーチラスで海に潜

っているときに、「サイトロ」か「こびとのパン」を使う。
**仲間の弱点がわかる**　戦闘中に学者の「みやぶる」を味方に使う。
**空手家爆発**　空手家で戦闘中に「ためる」を3回連続して選ぶと、爆発してHPが減少する。
**ナージャ・ジベリ**　左上+セレクト+スタートを押したまま電源を入れて、セレクトだけを離すと「BY NASIR」と表示される。
**部屋の外に出るシド**　カナーンの町で、シドに奥さんの話を聞いてから、奥さんにエリクサーを使うとシドが右に跳ねる。再び話を聞くとさらに右に跳ねるので、これを繰り返す。

## ファイナルミッション

**エネルギーが10個**　コントローラIIのA+Bを押しながらセレクト+スタートを押すと、エネルギーが10個になる。
**ステージセレクト**　タイトル画面で、ステージ2はA、ステージ3はB、ステージ4は右、ステージ5は左、エンディングはコントローラIIのA+Bを押しながらコントローラIの上+スタートを押す。

## ファジカルファイター

**お金MAX**　最後のボスが爆発している間に、パワーウィングで町に戻る。
**自機の色変更&所持金7777**　コントローラIIの上を押して画面を止め、コントローラIのA→B→上→下の順に押す。画面が変化したら、コントローラIの下+スタートを押すと所持金が7777になり、十字キーで数字を変えれば自機の色を変更できる。
**デバッグモード**　タイトル画面で、コントローラI・IIのA+Bを押しながらセレクトを押す。

## ファミコンウォーズ

**16番目の島**　対COM戦で、レッドスター軍が15個の島すべてを占領するとデビラー島が、ブルームーン軍が占領するとラストドリーム島が出現する。
**セーブデータクリア**　再戦か戦闘かを選ぶ画面で、コントローラIIのA+BとコントローラIのA+Bを押しながらスタートを押す。

## ファミコンジャンプII 最強の7人

**悟飯が複数**　悟飯を救出したら仲間にし、外に出てすぐに戻ると、何回でも悟飯が出現する。
**チェーンが2人**　ターちゃんと客、チェーンのパーティーで、ハンターのボスに負ける。家に戻ると、もう1人チェーンが仲間になる。

## ファミコン将棋 竜王戦

**順番変更**　「01234567」と暗号を入力すると、トーナメント表が逆になって先手と後手が入れ替わる。

## ファミスタ'89 開幕版!!

**対戦パスワード**　P221〈第40表〉を参照しながら入力する。
**消える魔球**　エディットモードの投手を「ほし」と登録して、下を押しながら速球を投げる。
**隠しメッセージ**　タイトル画面で、A+Bを押しながらスタート。

## ファミスタ'90

**テストモード**　タイトル画面で、A+Bを押しながらスタートする。テストモード中の「MONITOR」で拡張端子に挿したコントローラを使って、「112-03」と入力すると大変化球が投げられて、「112-BB」だと超速球、「115-EE」だと左右逆転、「116-E6」だとカラフル、「115-EF」だと絶対ファールになる。

## ファミスタ'91

**テストモード**　電源を入れたあとのデモ画面で、Bボタンを9回、Aボタンを1回押してからスタートする。テストモード中の「MONITOR」で拡張端子に挿したコントローラを使って、P222〈第41表〉のように入力すると、それぞれの効果を得られる。
**アウトになるはずが進塁**　2人用プレイで、ノーアウトorワンアウト、ランナー1塁or2塁の状態で凡フライを打ち上げて守備側が捕球する。両プレイヤーとも何もせずに画面が切り替わるまで待つ。
**速いボール**　ピッチャーが疲れたら、上を押しながらスローボールを投げる。
**リーグNo.1の強肩野手**　D、B、W、H、Oの5チームの中から好みのチームを選び、代打陣にいるキャッチャーとMチームの「さんちこ」をトレードする。好きな守備位置の選手の打順で「さんちこ」を代打に出して、その後守備につかせる。

## ファミスタ'92

**テストモード**　タイトル画面で、左を9回、右を2回押してからスタートを押す。テストモード中の「MONITOR」で、『ファミスタ'91』のテストモードの表(P222〈第41表〉)を参照しながら拡張端子に挿したコントローラを使って入力すると、それぞれの効果を得られる。

## ファミスタ'93

**テストモード**　タイトル画面で、左を9回、右を3回押してスタートを押す。テストモード中の「MONITOR」で、『ファミスタ'91』のテストモードの表(P222〈第41表〉)を参照しながら拡張端子に挿したコントローラを使って入力すると、それぞれの効果を得られる。

## ファミスタ'94

**テストモード**　タイトル画面で、左を9回、右を4回押してスタートを押す。テストモード中の「MONITOR」で、『ファミスタ'91』のテストモードの表(P222〈第41表〉)を参照しながら拡張端子に挿したコントローラを使って入力すると、それぞれの効果を得られる。
**タイムを無視して投球**　スイッチヒッターのとき、タイムをかけてバッターを何度も入れ替えると、ピッチャーがタイムを無視して投球する。ただし、カウントはされない。
**COMのバッターの打席を変更**　COM側がスイッチヒッターのとき、タイムをかけてセレクトを押す。

## ファミリーサーキット

**エンディング**　スプリントレースのスーパーAクラスで、プラクティスが始まったら「プラクティスしゅうりょう」を選んで終了し、決勝レースのスタート画面でセレクト+Aを押す。全車がリタイアして車の名前が「ラリーX」になる。これを16戦すべてで成功させる。

## ファミリーサーキット'91

**コースの長さが変化**　コースセレクト画面で、フランスorロングランに合わせ、セレクト+スタートを押しながらAボタ

ンを押すと、フランスではコースが延長され、ロングランではシケインをショートカットできる。
**1周ズルしてトップに**　スプリント・レースかエンデュランス・レースで、スタート直後にセレクト＋Aを押してバック走行でゴールラインまで戻り、1周走ってからピットに入る。

### ファミリーシンセ いきなりミュージシャン
**カラー設定変更**　タイトル画面で、A→A→B→B→右→左→セレクトの順にボタンを押す。
**曲のテンポ遅く**　オートフレーズの切り替えを選択し、下を押しながらスタートボタンを押す。
**ハッピーバースデイ**　JAPANを選んでAボタン後、セレクトボタンを2回押してシンセ画面に切り替え、Aボタンを押しながら上を押す。

### ファミリーテニス
**自由に全オープン選択**　P222〈第42表〉のパスワードを入力すると、ワールドツアーにおいて全ての選手がどのオープンからでも始められる。

### ファミリートレーナーシリーズ2 ランニングスタジアム
**何もせずにファウル**　ゲームを始めてすぐにセレクトボタンを押すと、スコアボードにファウルと表示される。

### ファミリーピンボール
**6つの隠し操作**　タイトル画面中で、コントローラIIを左→右→A→下→B→上の順に押すとパックマン面でボールが5個出現、B→左→右→A→上→下の順に押すとナインボールでボールが10個出現、上→A→右→B→下→左の順に押すとバトルフリッパーを両方動かすことが可能、下→B→左→右→上→Aの順に押すとフリッパーの反発力が最大、A→下→上→右→左→Bの順に押すとパックマン面において右をコントローラI、左をコントローラIIで操作可能、右→上→B→左→A→下の順に押すとパックマン面において下をコントローラI、上をコントローラIIで操作可能となる。

### ファミリーボクシング
**無敵**　パワー配分する画面で、コントローラIIのA→コントローラIのA→セレクト→コントローラIのA→コントローラIIのB→セレクト→コントローラIIのA→コントローラIIのB→コントローラIのB→コントローラIのBの順に押す。

### ファミリーマージャン
**リーチ棒255本**　レッスン3でリーチをかけたら捨て牌をする前にリトライすると、リーチ棒が55本と表示され、実際には255本存在する。

### ファリア 封印の剣
**最強キャラ登場**　主人公の名前を「つっよい」と入力する。

### ファンタジーゾーン
**サウンドセレクト**　エンディング後のスタッフ紹介で、コントローラIIの左を33回押す。

### ファンタジーゾーンII オパオパの涙
**コンティニュー**　タイトル画面が消えないうちに、下×3→左×3→上×3→A×3→B×3→下→セレクトの順に押す。1度デモを見てタイトル画面になったら、下×5→左×5→上×5→A×3→B×3の順に押す。さらにもう1度デモを見てタイトル画面になったら、A×3→B×3→下→セレクトの順に押してスタート。

### 不動明王伝
**役に立つパスワード**　「MIS SMATCH■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■」と入力しスタートすると、最終面から始まり、全アイテム所持、敵を倒して手に入るアイテムも71個所持している状態になる。

### プーヤン
**葉っぱ出現**　拡張端子にコントローラをつないで、レバーを下に押す。次に上を押して、いちばん上にゴンドラがきたら離すと、ゴンドラが下に降りる途中で葉っぱが出現する。

### 未来(フューチャー)戦史ライオス
**いきなりエンディング**　タイトルデモで、上＋A＋セレクトを押しながらリセット。

### ぷよぷよ
**サウンドセレクト**　モード選択画面で、上＋A＋Bを押しながらスタートを押す。
**背景変更**　モード選択画面で、下を押しながらスタートを押すと、背景が石のようなグラフィックになる。

### フリップル
**ステージセレクト**　タイトル画面で、下→左→右→上→A→右→下→B→上→左の順に押してスタートを押す。

### プロ野球 ファミリースタジアム
**対戦パスワード**　P222〈第43表〉を参照しながら入力する。
**盗塁阻止率アップ**　1塁走者が盗塁したとき、上＋Aの代わりに下＋Aで2塁へ送球する。ボールはボテボテだが、通常よりも速く2塁へ送球できる。これは「ファミスタ」シリーズ全般で使用できる。
**送球スピードアップ**　投げたい塁の方向とAボタンを同時に押す。
**隠しメッセージ**　1人用でナムコスターズを選んでパスワードに「1198」と入力し、ナムコスターズから対戦して10チームすべてに勝つ。胴上げ画面になったら、タイトル画面にする。

### プロ野球 ファミリースタジアム'87
**対戦パスワード**　P222〈第44表〉を参照しながら入力する。
**スタッフメッセージ**　タイトル画面で、スタート＋A＋Bを押す。

### プロ野球 ファミリースタジアム'88
**隠しメッセージ**　タイトル画面で、コントローラIのA＋Bを押しながらスタートを押す。
**球場に電車が走る**　かせんじき球場で満塁ホームランを打つ。

## へ

### ベスト競馬ダービースタリオン
**キャラ&サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIの右を押しながらスタートを押す。
**百発百中の予想**　レースを終えて配当と連勝番号を確認したら、そのままリセット。再び同じレース場に行き、先に確認した結果のとおり馬券を買う。
**同じレースに何度も出走**　レース後すぐ

にリセットを押してコンティニューすると、レース直前の状態に戻る。

## ベストプレープロ野球

**4アウト制** 3アウトの瞬間にリセットを押すと、再び試合を始めたら4アウトチェンジになる。ただし、3アウト後にヒットを打っても1プレイ終了すればナインは引き上げる。

**失敗しても打ち直し** アウトになる寸前でリセットすると、打つ前の状態からスタートする。

**サウンド&ピクチャーセレクト** リーグデータでFチームの監督を"そのべ"にする。メニュー画面に戻してチームデータにカーソルを合わせてセレクト→A→Bの順に押す。

**幻の0回出現** 公式戦を1回の表までプレイし、リセット。サウンド&ピクチャーセレクトの裏技で「ゆうしょう」を選びAボタンを押し、再び試合を始める。

**四振** 三振直後にリセットを押すと、ストライク3つでも打席に立てて、ホームランも打てる。ただし、アウトは1つ増えるので、2アウト2ストライクから試みるとワンプレイチェンジとなる。

**オートモード** 試合が始まるときの画面で、セレクト+Aを押す。

## ベストプレープロ野球II

**自由に相手の成績を変更** メインメニュー画面で、チームデータを選び、変えたい選手のデータを出す。

**チェックモード** リーグデータの上から2番目の監督に「そのべ」、5番目の監督に「すだぴん」と入力。日程表にカーソルを合わせて、スタートボタンを押す。

## ベストプレープロ野球スペシャル

**選手の成績交換** メニュー画面でチームを選び、成績を交換したいキャラを選択して、セレクトボタンで打順、またはピッチャーのローテーションを入れ替えると、打順やローテーション、成績が入れ替わる。このまま再開すると、交換した打率や防御率で試合ができる。

## ベースボール

**対戦相手が必ずGチーム** リセットボタンを押しながらスタートボタンを押し、リセットボタンだけ離す。

## ペナントリーグ!! ホームランナイター

**対戦するCOMチームを変更** COMがチームを選ぶときのルーレット選択の2周目が終わった瞬間にコントローラIIの左を押すと通常の1つ左のチーム、下を押すと反対側の下のチームと対戦できる。

## へべれけ

**アイテムほぼ全装備** パスワード入力画面で「F-2」に青玉を入れる。

**必殺技のないキャラが必殺技** 必殺技のアイテムを持っているキャラで、Bボタンを押して気をためている途中にセレクトを押し、必殺技が使えないキャラに替える。Bボタンを押しながらセレクトを押してプレイ画面に戻す。

## ほ

## 北斗の拳2

**ボスまで無想転生が持続** 拡張端子に挿したコントローラをセットし、4面でネックレスを取って無想転生を身につける。着地の前にBボタンを押しながらAボタンを押し、右に進む。連射スイッチをオンにすると、無想転生を持続したままボスと戦える。

**3面の最後へ** 3面の中ボスを倒したら、すぐに画面の一番右に行って、A+B+右を押す。

**いきなり4面** VSモードでプレイしてゲームオーバーになったあと、通常プレイのモードで下を押しながらスタートボタンを押す。

**コンティニュー** 通常プレイのモードでゲームオーバーになったら、タイトル画面で下を押しながらスタートを押す。

## 北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝

**4人全員が同一人物** ケンシロウ以外のキャラをパーティーの先頭にして、戦闘でそのキャラをわざと倒される。再び戦闘し、勝つか逃げるかすると2番目のキャラが消える。次に戦うと3番目、さらに戦うと全員が見えなくなる。この状態でリュウケンの部屋に行き、死んだキャラを生き返らせると、全員が先頭のキャラになる。

## 北斗の拳4 七星覇拳伝 北斗神拳の彼方へ

**攻撃力を維持&アップ** 「アインのてぶくろ」を装備して「ガドラのダム」を壊しても、攻撃力は変化しない。また、他のアイテムを装備すれば、さらに攻撃力が上がる。

**資金稼ぎ** レジェンダの町で北のはずれにある墓を調べると、「たねもみ」が手に入る。それを店に売ったあと墓を調べれば、再び「たねもみ」が手に入る。他にも、「ガドラのダム」を壊したあとでピュアビレッジの入口近くの墓を調べると、「せせらぎのみ」が見つかるので、同じように繰り返す。

**守備力17アップ** スイチョウにあるレイの墓を調べると、「レイのかたあて」が手に入る。

**「ぺろのながぐつ」** サウスバースのはずれにいるペロという猫のそばにある墓を調べると、「ぺろのながぐつ」が手に入る。

**通常より2倍の経験値獲得** 「有情断迅」か「有情天鳳」を使って敵を倒す。

**メサイヤの修練場にワープ** マドータウンにある武器屋に入って外に出る。

**永遠に戦闘** 聖帝十字陵の入口でジンギの目をつぶされたあと、体力を0にする。そのままでデルモンと話すと、ジンギとデルモンの一騎打ちになるが、戦闘が終わらない。

## ボコスカウォーズ

**キングのパワーが320でスタート** 拡張端子に挿したコントローラを2台つなぎ、2プレイヤー側のセレクト+スタートを押しながらリセットして、マイクに向かって大声で叫ぶ。

## 星のカービィ 夢の泉の物語

**マイクの無限使用** レベル2のボスを4回攻撃して、体力を10まで減らしたあと攻撃しないで待つ。ボスがマイクを描いたら吸い込んでコピーして、それを2回使って倒す。その後、スターロッドを取るのと同時に再びマイクを使う。

**消滅しない特技** ソード、ハンマー、パラソルのうちどれかをコピーして、敵に当たった瞬間にセレクトを押す。

**隠しモード** 全ステージをクリアすると、クレーンゲームなど3種類のゲームが楽しめる。この後同じデータを使って、ス

テージクリア率を100%になるようにすると、エキストラゲームが現れる。これもクリアするとサウンドテストが出る。

### 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

**操作再開** 「つづく」の画面のとき、コントローラIのA+セレクト、コントローラIIの上を押すと、捜査メモを取った場面から再開する。
**トランプを1回で勝利** コントローラIIのBボタンを押したままチップを5枚に合わせると、15枚かけたことになる。
**捜査状況を聞く** ゲームの中で0120-23-5000に電話すると、現在の捜査状況(得点)を教えてくれる。
**裸のめぐみ** わごと温泉でバスタオル姿のめぐみが現れたら、「なにかとれ」→「めぐみのバスタオル」と選択してしばらく待つ。
**ホテルの人からお小言** 北浜ホテルの看板に書いてある電話番号に、市外局番である「016」をつけて電話すると怒られる。

### ホッターマンの地底探検

**隠しコマンド一覧表示** タイトル画面で、音楽が流れだしたらA→左→A→右→B→下→上→セレクト→上と押してスタートする。

### 炎の闘球児 ドッジ弾平

**全イベントシーン閲覧** パスワードを「HEBE」と入力する。
**対戦チームパスワード** 「YNXF」とパスワードを入力すると聖アローズ2軍、「KHNC」だと聖アローズ、「QEVN」だとストリートタイガーズ、「BWZT」だとブラックアーマーズ、「FUHF」だと土佐アタッカーズ、「KCQG」だと荒崎小、「GZTP」だと球川小OB、「NXRD」だとファイヤーエンペラーズと、それぞれ対戦できる。

### 本将棋 内藤九段将棋秘伝

**2手前に戻る** Bボタンを連打で「マッタ」をかけて9回頭を下げる。
**16手で詰み** 時間制限なしの後手で、先3四歩→後9六歩→先9四歩→後9七角→先4二銀→後6六歩→先6六同角→後6八飛→先5七角成→後6三飛成→先4七馬→後5三角→先5三同銀→後5三同龍→先5二金左→後4二銀、と打つと詰む。

**1000手超えでおかしな画面** 敵を負かす寸前までいってから、無駄打ちを繰り返せば、1000手を超える。1000手にすると手数表示がおかしくなり、1100手になると駒が真っ黒に、さらに続けると、手や顔が緑色になる。

### ボンバーキング

**アイテム使い放題** テーマ曲が最初に戻るとき、以下の条件を満たしているとアイテムを自由に使用できる。

1. バクダンが62個。
2. ナイトが下向き。
3. コントローラIIの左上を押している。
4. エネルギーが最高値。
5. 最後に倒したのはタンク1のとき。

**壁すり抜け&ステージセレクト** 「アイテム使い放題」を行った状態で、セレクトボタンを押しながらBボタンを押していると壁をすり抜けられる。また、左上を押しながらセレクトボタンを押すとステージセレクトできる。
**アワードメダル取り放題** 「アイテム使い放題」を行ったあと、ステージクリアしてアイテムショップへ。セレクトを押しながらBボタンで壁をすり抜けて、アワードメダルのところへ行く。

### ボンバーマン

**50面以降の隠し面** 本来は50面までしかないが、P222〈第45表〉のように入力すると、それぞれの面に行くことができる。
**高得点ボーナス** P222〈第46表〉のような手順を踏むと、それぞれの隠しキャラが出現し、高得点を得られる。
**最強パスワード** 0面と1面で下のようにパスワードを入力すると、「爆弾火力15」「爆弾数10」「ローラースケート」「リモコン」「火炎バリア」「アイテム&扉の位置」「壁すり抜け」が装備されていて、アイテム&扉の位置がわかる。

〈パスワード〉
0面 BLOLBALOAAFEHIMNJDDN
1面 BLFEMNHIFNCPJDDJNMIN

**パスワード入れ替え** パスワードの1番目と2番目を入れ替えると面が変更される。基本的にはプレイしている面から+9面に飛ぶ。同様に2番目と3番目を入れ替えるとリモコン出現、5番目と6番目だと点数、6番目と7番目も点数、7番目と8番目だと火力アップ&火力防御、11番目と12番目だと爆弾増加、12番目と13番目だと点数、16番目と17番目だと面変更、18番目と19番目だとアイテムがわかる。

### ボンバーマンII

**火力最大** パスワードを「AAAAAAMI」と入力すると、最初の面から火力が最高の状態になる。
**爆弾多数所持で最初の面から** 「EEEEDCAG」と入力する。
**火力最高&爆弾多数所持で最終面から** 「BMJHJHLN」と入力する。
**サウンドセレクト** 「PCDEFGAB」と入力する。

## ま

### マイクタイソン・パンチアウト!!

**いきなりマイクタイソン戦** パスワードを「007 373 5963」と入力してスタート。
**いきなり89勝2敗89KO** パスワードを「267 853 7537」と入力してスタートする。
**裏面** パスワードを「135 792 4680」と入力して、セレクトボタンを押しながらA+Bを押す。

### マイティ ファイナルファイト

**最初からレベル3** ハガーを選択し、何もしないでゲームオーバーになり、コーディかガイでコンティニューしてゲームを再開する。
**ライフ全回復** ラウンド5のステージ2で、プールを通り過ぎたところにレストランの看板があるので、左右どちらかの横に立ってBボタンを押す。

### マイティボンジャック

**宝箱を空けずに風船入手** マイティパワー1にしてジャックを青くし、ラウンド2の風船の出てくる宝箱の上でAボタンを19回押してからジャンプする。

### Might and Magic

**海を渡る** 海に向いてBボタンを押すと、1歩前に進んで海に入ることができる。行きたい方向を向いてBボタンを押すと海の上を進める。

### マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い

**連続セーブ**　セーブしてから、1回サイコロを振って移動したあとにコマンド選択画面で再びセーブする。これを繰り返すと毎回セーブ可能。

### 魔界島 七つの島の大冒険

**無敵**　タイトル画面で、Bボタンを押しながらスタートを押す。
**体力増加**　パスワードを入力するとき、全24文字のうち、1番目を左で5回、13番目を右で5回押して入力すると、通常より体力が5万点増える。同様に、1番目と13番目で右と左の押す回数が同じなら、その回数だけ体力の万の位を増やせる。ただし、10万点以上は不可。
**アイテムなしでボウズ船長の部屋**　オオカミ島のボウズ船長の部屋に行く前の大きな扉で、扉にくっついたままで上を押しながらセレクトを押して、サブ画面にしてからBボタンを押すと、通常画面に戻る。これを繰り返すと少しずつ扉にめり込んで部屋の中に入れる。
**コンティニュー**　タイトル画面に戻ったら上を押しながらスタート。

### 魔界村

**永久タイム**　ステージ1において、弥七を残りちょうど30秒で取ると時間切れにならない。残り29秒以下の時に取ると、タイマーが表示されなくなって時間切れはなくなるが、1度攻撃を食らうと鎧状態でも死んでしまう。
**ステージセレクト**　タイトル画面で、右を押しながらB×3→上×1→B×3→左×1→B×3→下×1→B×3→スタートの順に押す。
**コンティニュー**　ゲームオーバー後、タイトル画面に戻ったら右を押しながら、AかBボタンを3回押してスタートする。
**3周目突入**　2周目終了後、タイトル画面に戻って「コンティニュー」を行うと、再びアスタロト戦が始まるのでそれを倒すと3周目に突入する。
**隠しメッセージ**　2周目クリアのメッセージ表示中に、A→B→上→下→A→B→左→右の順に押す。

### マグナム危機一髪 エンパイアシティ 1931

**ステージセレクト**　コンティニューでパスワードを入力する時、2面のパスワードの2番目の文字を変える。例えば3面に行くには0なら1、1なら2、Aだったら Bと16進数で+1する。同様に4面には+2、5面には+3すればOK。

### MOTHER

**4人編成のパーティー**　主人公、女の子、ブラブラ団でパーティーを組み、ホーリーローリーマウンテンの「R·7038」と戦う。「ノミとしらみ」を使って、「しょうぶがつかない」と出るまで戦う。するとキャラが透明になってしまう。その後、ブラブラ団のボスと話すと4人パーティーになる。

### まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!!

**伊代菜の水着姿**　第2話で、本丸たちの会話シーンになったら、しばらく何もしないで待つ。

### まじかるタルるートくん2 まほうだいぼうけん

**隠し部屋**　敵キャラがふさいでいる穴に落ちると隠し部屋に入れる。

### マジックキャンドル

**テストモード**　コントローラⅠのA+B+セレクト+スタート+右上と、コントローラⅡのA+B+右上を押しながらリセットするとサウンドテストになる。なお、タイトル画面に戻り、ゲーム中にコントローラⅡのAボタンを押すとゴールドが1000ずつ、コントローラⅡのBボタンを押すとレベルが1ずつ上がる。

### マジック・ジョン

**テストモード**　タイトル画面で、上→上→下→下→左→右→左→右と押してからスタートを押す。

### マジック・ダーツ

**首だけ宇宙人出現**　名前を「EBE」と入力すると、首が宇宙人にすげかわり、能力も宇宙人になる。また、プレイ中飛んでいるハエに命中すると、同じことが起こる。
**変則投げ**　それぞれ選んだキャラに合わせて、下のように行うと変則投げが可能となる。

マッチョマン……パワーを最大にして投げるとハイパワー投げ。ランダムなので出ないこともあり。
ロボット…………左右、高低、パワー、どのゲージも真ん中で止めれば腕を的の近くまで伸ばして刺す。
猿……………………一度投げた後、Bボタンか十字キーを押しておくと、次のときには後ろを向いて投げる。
宇宙人……………投げたあとに、A+Bを押してダーツを止め、十字キーで微調整をして投げられる。

### まじゃべんちゃー 麻雀戦記

**敵の牌が見える**　対戦画面で、コントローラⅡの左+セレクトを押す。ステータス画面になったら、コントローラⅠのAかBボタンを押して対戦画面に戻す。
**敵や門を素通り**　フィールド上でコントローラⅡの右+Bを押しながら敵や門のパネルを通過すると、パネルにいる敵が出現しない上に、カギがなくても門を自由に通れる。ただし、司令官がいる「とりで」は不可能。
**各種セレクト画面**　タイトル画面で、カーソルをコンティニューに合わせ、上+セレクトを押しながらスタートを押すと、ステージセレクト。続いてセレクトを押しながらスタートを押すと、エネミーセレクト。さらに、セレクトを押しながらスタートを押せすとサウンドテスト。

### 麻雀

**役満寸前**　スタート+Aを押しながらリセットし、牌を配り終えるまでスタート+Aボタンを押したままにしていると役満テンパイ寸前になる。

### 麻雀大戦

**経験値200でスタート**　コードネームを「にちぶつ」と入力する。
**サウンドセレクト**　ゲーム中にB+下+セレクトを押したままリセットする。
**オープニングすっ飛ばし**　RPGモードを選んで、「はじめから。」にカーソルを合わせて、コントローラⅡのA+B+右を押したままコントローラⅠのAボタンを押す。

### 魔鐘

**パワーアップ**　スタート後、何もしないでゲームオーバーにしてパスワードをメモする。パスワード入力時に、最初の2

文字をFEかEFに変えて入力する。
**カラー&モニター調整**　ファミリーベーシックのキーボードをファミコンに接続して、タイトル画面でA+BとキーボードのcかMを押したままリセットすると、Cでカラー、Mでモニター調整ができる。

### 魔城伝説II 大魔司教ガリウス

**無敵**　「AONM BAYZ U4IG YJUG 5YCB HBLC CAJS KDPA」と入力する。ただ、アフロディテからポポロンに替われなくなる。

### マッド・シティ

**クイズモード**　3回コンティニューする。

### マッピーキッズ

**20匹に**　タイトル画面で、Bボタンを押し続け、タイトル文字の「MAPPY KIDS」の3文字目のPの目玉がウインクした瞬間にAボタンを押す。

### マッピーランド

**ステージセレクト**　タイトル画面で、上→A→下→B→左→A→右→Aの順に押して、セレクトボタンを押した状態でスタートボタンを押す。

### 松本亨の株式必勝学

**ピクチャーセレクト**　名前を「ぴくちゃー」と入力して、ゲーム開始後にAボタンを押す。

### 松本亨の株式必勝学II

**いきなり暗号通信モード**　タイトル画面で、A+B+セレクト+スタートを押しながらリセットすると、クリアしなくても暗号通信モードに行ける。

### 魔天童子

**クレジット増加技**　タイトル画面で、セレクト+Bを押したあと、セレクトを押したままA+Bを同時に連打。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、A+Bを押しながらセレクトを押す。

### マニアックマンション

**サウンドセレクト**　「よいおとききたいなあ」とパスワードを入力する。
**隠しメッセージ**　パスワード入力画面で「JALECO」と入力すると「じぶんのちからでとこうね」というメッセージが出現。
**迷惑行為**　どんな場面でも、A+B+スタート+セレクトを押すと様々なメッセージが表示される。

### マハラジャ

**簡単レベルアップ**　敵を一撃で倒せるエリアで、Aボタンを連打。

## み

### ミシシッピー殺人事件

**独立心旺盛なワトソン**　ゲームを始めたら、部屋を出て右端に突き当たるまで進む。右端に着いたら上に進み、画面が切り替わったらチャールズを左向きにして右を少しだけ押す。うまくいくとワトソンが1人だけで右へ歩いて行く。

### ミッキーマウス 不思議の国の大冒険

**ステージセレクト**　クイーンズパレスは上+セレクト、ジ・オーシャンは右+セレクト、ネバーランドは下+セレクト、ウッズランドは左+セレクトを押しながらスタート。

### ミッキーマウスIII 夢ふうせん

**ハードモード**　タイトル画面で、上→上→下→下→左→右→左→右→B→Aの順に押すと、ミッキーの持っていた風船が緑からピンクに変わり、ゲームを始めるとハードモードになる。

### ミネルバトンサーガ ラゴンの復活

**スピードアップで無敵**　タイトル画面で、上→上→下→左→A→左→右→下→下→B→スタートの順に押して、音が鳴れば成功。フィールドマップ画面でスタートボタンを押すと、移動速度が上がり、ザコも出現しない。
**最強の隠し武器出現**　アイスパレスの洞窟にいる「エレメンタル」は256分の3の確率で最強の隠し武器「刀」を出す。

### 未来神話ジャーヴァス

**名声値増加**　ギルドの店で「しあいにさんか」を選択して、闘技場のシーンになる前にBボタンを素早く2回押す。コマンド画面に戻って、店の外に出ればOK。
**船小屋で戦闘**　下を押しながら船小屋に入ると、どこにも連れて行かれず、船小屋の主人と会話をしたり、戦うことができる。

## む

### 夢幻戦士ヴァリス

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIの右を押したままリセットし、コントローラIのAボタンを押す。

### 六三四の剣 ただいま修業中

**勝利数を表示**　VSモードで5人戦った後、表彰シーンが終わったらBボタンを押す。

### ムサシの冒険

**最強キャラ**　タイトル画面で、セレクト→B→A→左→右→B→右→セレクトの順に押す。セーブデータのない「はじめから」のデータで始めれば、レベル&所持金MAX、術もすべて覚えている状態になる。
**コイ姫様のアルバム**　万年洞のコイ姫様のアルバムを見せてくれる女の人に65535Gを渡すと、通常とは違う写真を見ることができる。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、A→B→A→B→A→B→右→セレクトの順に押す。

### ムーンクリスタル

**ステージセレクト**　電源を入れて、コントローラIIの上を押しながらリセットを押す。

## め

### 迷宮組曲 ミロンの大冒険

**資金稼ぎ**　1階の部屋の「楽器ケース」を取らずにモンスターを倒し、水晶玉を取る。そしてスタートしてすぐの部屋で倒される。次にタイトル画面で、Aボタンを連打し、コンティニューする。ゲームを始めたら「楽器ケース」を出してボーナスステージに行くと、音符をたくさん持っている。
**コンティニュー**　左を押しながらスタートを押す。1階のボスを倒しておくこと。

### 迷宮島

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIのA+Bを押し続け、そのままの状態でリセットボタンを押す。も

しくは、コントローラⅡのA+Bを押し続けて電源を入れる。

### 名探偵ホームズ Mからの挑戦状

**いきなりエンディング** 「エンディングガミタイヨ」とパスワードを入力する。
**ステージセレクト** 「シーントバシ」と入力する。
**サウンドセレクト** 「ビージーエムガキキタイ」と入力する。
**全ゲーム画面閲覧** 「エガミタイ」と入力する。

### 名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件

**ピクチャーセレクト** タイトル画面で、Aボタンを30回押してスタート。
**サウンドセレクト** タイトル画面でAボタンを20回押してスタート。

### 名門！第三野球部

**自由に対戦校を選択** ドラマチックモードの対戦校パスワードはP223〈第47表〉のとおり。

### 名門！多古西応援団 硬派六人衆

**サウンドセレクト** ゲーム開始後、胡名君が話し始めたら、A+B+セレクト+スタートを押す。

### メカ生体ゾイド 黙示録

**いきなり16面** 「トトホホホホホホホホホホホホホホ」とパスワードを入力すると、いきなり16面からプレイでき、「トミトミトミトミトミトミトミトミ」と入力すると、1〜15面までのうち奇数面だけをクリアしている状態からスタートできる。

### めざせ三冠王 ベースボールスター

**最強チーム** 「チームつくり」で、「攻撃型」の位置にあるカーソルを下→右→左→下→下→右の順に押して、「バラバラ」にもってくる。そのままAボタンを押すと「すとくいんの〜」とチーム名が表示されるので、「われてもすえに　あわむとぞおもふ」と入力し直すと、再びチーム名入力画面になるので通常どおりチームを作る。
**全選手が女性** チーム作りで特徴決定のときにカーソルを「人気者」に合わせたら、いったんカーソルを外し、再び「人気者」に戻す。これを4回繰り返した後に「人気者」を選択する。チーム名が「おののこまち〜」と表示されるので、「わがみよにふる　ながめせしまに」と入力し直して、「おわる」にすると、なぜか「にんきもの 0ばんず」と表示される。これを無視して再び「おわる」を選び、マークを決める。

### 目指せパチプロ パチ夫くん

**全台開放** カーソルを「くぎをみる」にあわせてセレクトを12回押す。次に「やめる」に合わせてスタートを7回押す。「すずきかおるちゃんへ」という表示が消えた後、通常どおりプレイしてチェッカーに玉が入ったら上+A+スタートを押す。
**スタッフ表示** カーソルを「くぎをみる」にあわせてセレクトを12回押す。次に「やめる」に合わせてスタートを12回押し、「つづける」にしてAボタンを押す。

### メタルスレイダーグローリー

**コマ送り** ポーズをかけて十字キーのどれかを押す。

### メタルマックス

**装甲タイル増加** タイルパックを買って、装甲タイルを1枚も貼らない状態で重量を増やして自走不能にする。次に、タイルパックを自走不能の戦車に使うと、再び走るようになる上にタイルも増える。
**HPアップ** キャラ全員を車両に乗せて、医療キットをキャラ名の横の空欄に使う。
**防御しながら攻撃** 戦闘になったらパーティーの先頭から2人目まで防御を選択して、先頭キャラのコマンド選択画面に戻す。あとは攻撃コマンドを実行。
**衛星レーザーで攻撃** BSコントローラを戦闘中に使うと、3ターンで敵が全滅する。
**氷上でストップ** 氷の上を滑っているとき、止めたい地点でAボタンを押す。コマンドモードの「つよさ」を選んで元に戻すとその場所に止まれる。
**銅像を建造** ポブレ・オプレの町にある学校でマリア先生に会い、1000ゴールド以上寄付する。

### メトロクロス

**コンティニュー** ゲームオーバーになったらAボタンを押しながらスタートすると、そのステージのはじめのラウンドから始められる。

### モアイくん

**ステージセレクト** タイトル画面でコンティニューを選択し、下+セレクトを押しながらスタートを押す。

### 魍魎戦記 MADARA(摩陀羅)

**サウンドセレクト** タイトル画面で、下・下・上・上→右・左・右・左・A・Bの順に押す。これで画面中にコナミのロゴマークが出現すればOK。
**武器を捨てても装備したまま** 通常装備を解いてから、捨てる武器と防具を装備した状態で捨てる。

### 燃えプロ！ 最強編

**サウンドセレクト** タイトル画面で、カーソルキャラがこっちを向いたら、コントローラⅡのA+Bを押しながらコントローラⅠのスタートを押す。

### もえろツインビー シナモン博士を救え！

**味方が復活** 3人プレイで味方が1人やられたら、プレイヤー1はコントローラⅠの上+A+B、プレイヤー2はコントローラⅡの左+A+B、プレイヤー3は拡張端子に挿したコントローラの右+A+Bを押したままにしておく。

### 燃えろ!!プロ野球

**あと1勝で優勝** P223〈第48表〉のように入力すると、それぞれのチームが79勝の状態で、あと1勝すれば優勝パレードを見ることができる。
**速い送球** 対角線上の塁間同士の送球は、投げたい方向と反対を押しながら投げるとワンバウンドの速い送球ができる。
**162戦目プレイ** 「CHXAACC」とパスワードを入力すると、ないはずの162戦ができる。
**YGクラブ0戦** 「EBDBAAJ」と入力すると、COM=YSクラブ、自分=YGクラブのペナントレース0戦ができる。

### 燃えろ!!プロ野球'88決定版

**あと1勝で優勝** P223〈第49表〉

のように入力すると、各チームごとに74勝時の状態で、1勝すれば優勝。
**0戦54勝**　「MLOSSOM」と入力すると、0戦54勝で日本シリーズに突入し、負けてもエンディングになる。

### 桃太郎伝説
**最強**　天の声を「ふ」と1文字入力する。
**天の声**　「おにのばか」は91歳で45段。「ばいなりい　ら」は78歳で45段。「やつぱりこ　のげえむはおも　しろい」は20歳24段でプレイ可能。
**アイテムが「どうぐ」の中に**　天の声に最後の1文字だけを入れないでスタートする。
**サウンドセレクト**　天の声を「す」と入力すると、桃太郎音楽室になる。
**乙姫が亀に**　ゲームをクリア後、画面に「めでたし、めでたし」と表示されたら、リセットして再びゲームを始めると裏面に。龍宮城で乙姫様に話しかける。
**桃太郎美術室**　天の声を「すべてのてき」と入力すると桃太郎美術室になり、AボタンとBボタンですべての敵を見ることができる。

### 桃太郎電鉄
**女湯に入浴**　温泉を買い占める。
**美術室と音楽室**　3人プレイで、メンバーの名前を「モモタロ」「びじゅつ」「しつ＊＊」と入力して「ゲームをはじめる」にすると、画面を見られる桃太郎美術室、3人用プレイでそれぞれ名前を「モモタロ」「おんがく」「しつ＊＊」と入力すると、音楽を聴ける桃太郎音楽室になる。

### 森田将棋
**25手で詰み**　先手＝自分、後手＝L3を選択し、次のように打つと「先手の勝ちです」と表示される。先手＝9六歩→後手＝5二金→先手＝7六歩→後手＝3二銀→先手＝2六歩→後手＝6二銀→先手＝2五歩→後手＝1四歩→先手＝2四歩→後手＝2四同歩→先手＝2四同飛→後手＝1三角→先手＝2六飛→後手＝5七角成→先手＝2二飛成→後手＝6七馬→先手＝3二龍→後手＝7二金→先手＝2一龍→後手＝6二玉→先手＝3三角成→後手＝1三香→先手＝3二龍→後手＝6一玉→先手＝5二龍。
**王将消滅**　詰め将棋で、「思考中です」と表示されている間に電源を切り、すぐに電源を入れる。すると先の詰め将棋の局面のままで駒が並べられているので、王将のない将棋ができる。
**強制投了**　コンピュータが「思考中です」と表示されている間に、Bボタンを押すと投了。

## や

### 闇の仕事人 KAGE
**ステージセレクト**　タイトル画面で、A×4→B×4→A→B→A→B→A→B→A→Bの順に押して、P223（第50表）を参照にしながら希望ステージのコマンドを入力し、スタートを押す。
**コンティニュー回数増加**　それぞれのステージで、P223（第50表）を参照に入力しながらコントローラIIの下を押すと、コンティニューを9回まで増やすことができる。
**かみなりを落とす**　プレイ中にBボタンを押したままにすると、敵に向かってかみなりが落ちる。ただし、最高値の体力が半分に減る。
**2人とも同じアイテムを獲得**　2人同時プレイで両方のキャラを重ねてアイテムを取る。

## ゆ

### USA アイスホッケー in FC
**サウンドセレクト**　電源を入れ、セレクト＋スタートを同時に押しながらリセットを押す。

### 夢ペンギン物語
**2段ジャンプ**　ひまん状態でジャンプしている間にBボタンを押すと、2段階ジャンプが可能となる。

## よ

### 妖怪倶楽部
**ステージセレクト**　ステージ表示画面で、上→上→A→右の順で入力するとステージ2、上→左→B→上の順で入力するとステージ3。

### 妖怪道中記
**キャラ&サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIのA+BボタンとコントローラIIの上を押しながらリセットを押すとテストモードになる。
**悩殺美少女&化け物出現**　すずめのお宿で寝ているときに、Aボタンを連打すると、その後いろいろなことが起こる。
**デモ画面で自滅**　デモプレイ中にスタートを押すと、たろすけが死ぬ。
**タイトル変更**　タイトル画面でセレクトを押しながらリセットすると、タイトルが「妖艶道中記」になる。

## ら

### ラグランジュポイント
**低価格で強い武器を購入**　アーマーショップやストアのメニュー画面で上＋Aを押す。
**資金稼ぎ**　ポテトエリアにあるバージルがいる武器庫で、アイテムを貰ってそれを売る。一度町の外に出て再び武器庫に行くとまたアイテムを貰えるので、これを繰り返す。
**逃走して能力値アップ**　敵との戦闘を逃げ続けると、レベルアップのときの音が鳴って能力値のどれかが上がる。
**オゾンシティへの近道**　コスモシティで酸素ボンベを取ったあと、ポートからヴェスタ2へ行って「ハイドロウィング」を入手する。これを使えば壁間構造区を通らずにオゾンシティに行ける。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で、コントローラIIのA+Bを押しながらリセットを押す。このとき、コントローラIIのA+Bは押し続ける。

### ラディア戦記
**サウンドセレクト**　タイトル表示時にBボタンを押したままスタート。

### ラビリンス 魔王の迷宮
**スタート面の門の開け方**　次のようにスタート面の門の開け方を変えることで、その後リーチェンに会ったときにもらえる宝石が違ってくる。フェアリーを8匹以上倒してから門に触れると10ct、門に石を8発当てると20ct、Bボタンを8回押すと30ct、フェアリーに一度も当たらずに門に触れると50ct、門に触れて十字キーを上に8秒間押すと100ct、12:00に門に触れると200ct。
**宝石を何回も取る**　第1エリアのレンガの道で、穴の上にある宝石は何回も取れることがある。

### ラフ
**オプション画面**　タイトル画面で、Bボタンを33回押したあとスタートを押す。

### ランペルール
**舞踏会で忠誠度アップ**　司令官コマンドの「休養」を選び続けると舞踏会が開かれて、都市にいる配下の軍人全員の忠誠度を上げられる場合がある。

### ランボー
**無敵**　「のてにI めくEあ みKUち ADさZ MねAけ QORK RけIK ぬIKB」とパスワードを入力してスタート。

## り

### リップルアイランド
**いきなりエンディング**　パスワードの最初の6文字を「さかいあつし」と入力してスタートを押す。

### リトルマジック
**デバッグ画面**　電源を入れたら、コントローラⅠ・ⅡのA+Bを押しながらリセットを押す。タイトル画面で、コントローラⅠのBボタンとコントローラⅡのA+Bを押しながらコントローラⅠのAボタンを押してスタート。

## る

### ルート16ターボ
**5万点獲得**　ドーラを取ったら再びその場所へ戻りBボタンを押すと、四角い板が出現する。うまく敵がぶつかれば5万点入る。
**高得点ゲット**　迷路の左上にある005へ行くと、Aボタンを押すたびに100点が加算され、連打すれば高得点。

### ルパン三世 パンドラの遺産
**ステージセレクト**　タイトル画面で、上→下→左→右→B→A→スタートの順に押すと2面に、左→右→上→下→A→B→スタートの順に押すと3面に、下→上→右→左→A→A→スタートの順に押すと4面に進む。
**隠し部屋**　1面は暖炉の鉄格子の前、2面ははがれた壁、3面は鉄格子の前に、それぞれ爆弾で穴を開ける。

## れ

### 霊幻道士
**無敵**　「どうしの　こころど　うしのこころへ」とパスワードを入力する。
**無敵のコンシーが仲間入り**　「あちちち・・・」とパスワードを入力する。エンディングのメッセージも少し変わる。

### レイラ
**イリスが始めから存在**　「Z8HQURZHQXXM8ZQHCC」とパスワードを入力すると、イリスが始めからついてくる。
**?マークの武器**　武器表示画面でAボタンを押すと「→」の向きが変わる。右上は武器のボックスをすべて破壊できる。左上は画面の敵をすべて倒し、右下は1000点入り、左下は武器で破壊できる壁をすべて壊す。ただし、この技はLIFEを大幅に消費する。

### レインボーアイランド
**ステージセレクト**　タイトル画面で虹が光ったら、左→B→右→上→下→左→右→Bの順に押す。
**サウンドセレクト**　タイトル画面で虹が動きだしたら、上→左→右→下→A→B→A→上の順に押す。

### レーサーミニ四駆 ジャパンカップ
**4つのレースをいきなりプレイ**　タイトル画面で、A→上→左→B→下→右の順に押す。使用する車は全16種類の中から自由に選べる。
**いきなりジャパンカップ**　左→下→A→右→上→Bの順に押してスタート。ジャパンカップを含めて6つのレースをすぐにプレイできる。

### レッキングクルー
**隠れキャラの出現法則**　3個目のダイナマイトを破壊すると出現する隠れキャラは、面数とハンマーを振った回数を足して、8で割った余りの数で変化する。余りが0or3or6ならレオタードブタ、1ならスパーハンマー、2or5ならサンタの人形、4or7なら招き猫。

## ろ

### ロイヤルブラッド
**相談役がアドバイス**　コマンド選択前に、上か下を押す。

### ろくでなしBLUES
**無料でトレーニング**　ボクシングジムへ500円より少ない所持金で行くと無料でトレーニングができる。

### ロックマン
**無限増加**　マグネットビームを入手してボンバーマンのステージに行く。ボス手前の1UPを取ったあと、左へ1画面ほど進んでからマグネットビームを撃ってすぐ戻ると、さっき取った1UPが再び出る。

### ロックマン2 Dr.ワイリーの謎
**好きな状態でスタート**　E缶の所持数を0個にしたい場合、まずA-1に入力し、P223〈第51表〉を参照にしてHからCまでのどのボスを倒した状態にしたいかを選択して該当する位置にパスワードを入力する。同様にE缶の所持数を1個にしたい場合はまずA-2に入力してからP223〈第52表〉、E缶の所持数を2個にしたい場合はまずA-3に入力してからP223〈第53表〉、E缶の所持数を3個にしたい場合はまずA-4に入力してからP223〈第54表〉、E缶の所持数を4個にしたい場合はまずA-5に入力してからP223〈第55表〉を参照にしながらそれぞれの位置にパスワードを入力する。
**ライフ無限**　リーフシールドを使い、ザコをまきちらす敵のそばでじっとしていると、アイテムを次々と取ることができ、無限に1UPする。

### ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
**無敵**　コントローラⅡの右を押したままコントローラⅠのAボタンでジャンプすると、ハイジャンプができて、溶岩の中に落ちても死ななくなる。溶岩の中に落ちたままでいると、体力が0になるが、地上に上がると無敵状態になる。
**ロックマンの頭突き**　ハードマンが頭突きをしてきたらポーズをかけて解除すると、ロックマンも頭突きを行う。
**磁力を跳ね返す**　スライディングすると、マグフライの磁力に引き寄せられずに進める。
**コマ送り**　コントローラⅡの上を押したままにしておくと、ボスの動きがゆっく

りになる。また、点滅ブロックがなかなか消滅しない。

### ロックマン4 新たなる野望!!

**ドリルボム爆破**　発射してBボタンを押すと好きなときに爆破。

### ロットロット

**ボーナスステージもどき**　1万5000点を超えたら、わざとカニの上に赤いボールを持ってきて、下に落とさせる。OUTになるが5100点加算されて、ボールがボーナスステージの色になる。ただし、色が変わるだけで実際はボーナスステージではない。

### ロードファイター

**自由にスピード調整**　走っているときに、A、Bボタンを離してセレクトボタンを押す。このとき、Aボタンを押すと速くなり、Bボタンを押すと遅くなる。

### ロボコップ

**無限コンティニュー**　3回目のコンティニューのあと、ゲームオーバーの表示中にA+B+セレクトを押しながらスタートする。

### ロマンシア

**サウンドセレクト**　タイトル画面で、上+A+B+セレクト+スタートを押す。

### ローリングサンダー

**ステージセレクト**　各ラウンドのパスワードはP223〈第56表〉のとおり。ストーリー3と4にも行けるようになる。

**コンティニューが5回可能**　タイトル画面で、コントローラⅠのB+上とコントローラⅡのA+上を全て押しながらスタート。

## わ

### ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城

**次ステージへ**　パスワードを左右逆に入力すると、1つ先の面に進める。

**無限1UP**　ワールド4の敵が多い場所でウパに変身し、敵を雲に変え、その上に乗るとエンゼルマークを1個入手できるので、これを繰り返す。

### ワギャンランド

**裏面**　タイトル画面で、下→下→A→下→下→下→B→下の順に押す。音がしてワギャンランドの文字色が青色に変化したら、スタートボタンを押すと裏面が始まる。

**ボスキャラと自由に戦闘**　タイトル画面で、上→上→A→上→上→上→B→上の順に押す。ただし、Dr.デビルは不可。

**いきなりエンディング**　タイトル画面で、上→下→右→右→A→B→左→左→下→上→B→Aの順に押す。

**コンティニュー追加**　コンティニューを使い切ってからスタートを押す。マップが出現したらすぐにリセットを押すと、タイトルにコンティニュー項目が表示されているので、それを選ぶ。

### ワギャンランド2

**10秒間だけ夜**　砂漠ステージの後半に出る太陽を撃つと、太陽が月に変わり10秒間敵が出現しない。

### ワルキューレの冒険 時の鍵の伝説

**ドル袋の価値アップ**　イナズマで敵をドル袋にする。そこで再びイナズマを使うと、取った時の金額が上がる。

**体力1006**
「VVQ5K5H676FKUTT5K9」とパスワードを入力し、宿に入ってステータスを見る。

**いきなりレベル81**
「B4LIA201H04H9H0FG4」とパスワードを入力して宿に泊まる。

**レベルアップ**　自分のレベルが低い時に、パスワードの2桁目と17桁目、3桁目と16桁目、4桁目と15桁目、5桁目と14桁目、6桁目と13桁目、7桁目と12桁目、8桁目と11桁目をそれぞれ入れ替える。

〈入れ替え例〉
ABCDEFGHIJKLMNOPQR
→AQPONMLKIJHGFEDCBR

### ワールドスーパーテニス

**5種類の魔球**　球が飛んできた瞬間に、A+Bを押すと超速球、A+B+上を押すと真空打ち、A+B+下を押すと天井ロブ、A+B+右か左を押すと大回転魔球、A+B+右上か左上を押すと分身魔球のそれぞれ5種類の魔球を打てる。ただし、選手の魔球レベルによって使えないものがある。

### ワールドボクシング

**デバッグモード**　ゲームをスタートさせて、コントローラⅠ・ⅡのA+Bを押したままリセットを押す。タイトル画面が表示されたら、コントローラⅠのA+Bだけを押したままスタートを押す。

## あ行

〈第1表〉「アバドックス」コマンドリスト

| ステージ | コマンド | ステージ | コマンド |
|---|---|---|---|
| 2前半 | 上 | 5前半 | 右 |
| 2後半 | 上+A | 5後半 | 右+A |
| 3前半 | 左 | 6前半 | セレクト |
| 3後半 | 左+A | 6後半 | セレクト+A |
| 4前半 | 下 | 7前半 | B |
| 4後半 | 下+A | エンディング | A+B |

〈第2表〉「1943」ミッション数を決めるパスワード

| ミッション | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パスワード | 0 | 7 | E | L | S | Z | I | P | W | 3 | A | H | U | 5 | K | F | 1 | 6 | 8 | D | M | R | T |

〈第3表〉「1943」攻撃力と防御力のパスワード

| 防＼攻 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 2 | 1 | 0 | 4 | 6 |
| 2 | A | 9 | 8 | 7 | B | - |
| 3 | H | G | F | E | C | D |
| 4 | I | N | M | L | J | K |
| 5 | P | O | T | S | Q | R |
| 6 | W | V | U | Z | X | Y |

〈第4表〉「1943」エネルギータンクと特殊武器のパスワード

| 特＼エ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | I | O | V | U | W | H |
| 2 | D | J | Q | P | X | C |
| 3 | 8 | E | L | K | R | 6 |
| 4 | 3 | 9 | G | F | S | 7 |
| 5 | Y | 4 | B | A | M | 1 |
| 6 | T | Z | 0 | 5 | N | 2 |

〈第5表〉「1943」武器使用時間パスワード

| 武器使用時間のメーター数 | パスワード |
|---|---|
| 1 | 1 |
| 2 | G |
| 3 | O |
| 4 | W |
| 5 | N |
| 6 | 9又はS |

〈第6表〉「1943」合計と使用可能ミッション確認用パスワード

| 合計 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パスワード | 7 | 3 | A | N | X | P | D | 8 | G | S | Q | J | E | F | M | R | K | L | Z | O | 5 | U |
| 使用可能なミッション | 1 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 17 | 18 | 20 | 22 |

〈第7表〉「ウルティマー聖者への道ー」キャラ選択回答リスト

| | 魔法使い | 吟遊詩人 | ドルイド僧 | 羊飼い | 戦士 | かじ屋 | 騎士 | レンジャー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 問1 | とどける | あたえる | - | - | - | - | | - |
| 問2 | - | - | いう | いわない | - | - | - | - |
| 問3 | - | - | - | - | たたかう | さしだす | - | - |
| 問4 | - | - | - | - | - | - | けっこんする | おもむく |
| 問5 | はじめ | はじめ | あと | あと | - | - | | - |
| 問6 | - | - | - | | はじめ | はじめ | あと | あと |
| 問7 | せいじつさ | やさしさ | こうへいさ | けんきょさ | ゆうかんさ | けんしんさ | めいよ | きよらかさ |

〈第8表〉「エアー・フォートレス」パスワードリスト

| 表面 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パスワード | I8TA | KA91 | 6KAI | 8NYU | 2APP | OS58 | SUGA |
| 裏面 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| パスワード | 1INA | 8AJI | TOBI | NDA4 | MA1K | DOMO | 7NDE |

## か行

〈第9表〉「がんばれペナントレース！」パスワードリスト

| チーム名 | コナミクロコ隊 | タイゲッツ | ジャイラス | スマーズ | バブルス |
|---|---|---|---|---|---|
| パスワード | TTTTTア | TTTTTウ | TTTTTカ | TTTTTキ | TTTTTオ |
| チーム名 | フラワーズ | オリーブス | ドーナッツ | キャップス | ウォールズ |
| パスワード | TTTTTタ | TTTTTト | TTTT | TTTTセセ | TTTTメメ |
| チーム名 | ライターズ | ブレインズ | ハーブス | オールドスター | |
| パスワード | TTTTチチ | TTTTニニ | TTTTタタ | TTTTヌヌ | |

〈第10表〉『機動戦士Zガンダム ホットスクランブル』設定変更リスト

| 設定 | 変更後の数字 |
|---|---|
| エネルギー回復 | 007E 4F |
| パワーシールド | 0079 01 |
| パワーライフル | 007A FF |
| 敵が出なくなる | 0048 03 |
| ステージセレクト | 0010 ** |
| スピード調整 | 0045 ** |
| 空の色変更 | 0074 ** |
| パネルの色変更 | 0055 ** |

〈第11表〉「キャプテン翼」対戦スコアメモ

| 対戦チーム | スコアメモ | 翼 | 来生 | 井沢 | 滝 |
|---|---|---|---|---|---|
| 南宇和 | がけさぞて えきまびも あふぶつなも<br>のつにらひ べげかりね くつうねぬち | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 東一中 | ぶふたぞな くぼふぶも あじむぎぎも<br>まぎぐらひ てばかるふ ばごくひじち | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 花輪 | べぼせぞと くぼふぶも あがのころも<br>ちすがらぎ ひぜかるふ ばらずひじち | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 明和東 | しずさぞに しぼへべも あむがぞべも<br>きぞぼらぼ うぜかれみねまるひびち | 7 | 7 | 6 | 6 |
| 比良戸 | やらねぞに しぬふぼも ぜぶのいしも<br>じおやらひ さごかれみ ばぼせはあち | 8 | 8 | 7 | 7 |
| ふらの | ゆげぞぞぬ たれふぼも ぜぶのいしも<br>ろちおらべ べびかろら ばひらねけち | 9 | 8 | 7 | 7 |
| 東邦 | よげけぞふ ねぼふよも むゆのこえら<br>るをずれべ れぞかぐず くがべねあつ | 12 | 11 | 10 | 10 |
| 東邦高 | わわこぞふ ろれふいも むぶむにぞり<br>めのうりさ ぼぴかげぼ ねびかひけつ | 12 | 11 | 10 | 11 |
| フランス | かがねぞざ わばふちぼ ぜえぜからが<br>ぶやみがふ ぴたきぶく のわわぶぎに | 17 | 16 | 15 | 16 |
| 西ドイツ | きけすぞぞ しけふてぼ ぜはぶぎえが<br>いぼしがげ とにきやと のにねぼはぬ | 18 | 16 | 16 | 16 |

〈第12表〉「キャプテン翼」特殊なチームと対戦

| 対戦チーム | スコアメモ |
|---|---|
| マッハー | えのめぎず ぶろのひさ せてめここぶ<br>うふむのべ ぴぴさきお おへそごまぴ |
| バス | ぶぶぶぶぼ ぼぼぼぼぼ ぼぼぼぼぼぼ<br>ぼぼぼぼぼ ぼぼぼぼぼ ぼぼぼぼぼぼ |
| レベルえ | つばさはつ よいつよい つよいつよい<br>つよいつよ いつよいつ よいなあああ |

〈第13表〉「キャプテン翼II スーパーストライカー」ハイレベルパスワード

| 対戦相手 | パスワード |
|---|---|
| イラン戦 | べじいた |
| イラン戦 | ぶらじるわ |
| イラン戦 | もてるつば さ |
| イラン戦 | ももみたい なおしり |
| イラン戦 | たかはしよ ういちのま |
| イラン戦 | うさぎはて くものまあ く |
| イラン戦 | つばさより つよくなり たい |
| イラン戦 | さなえちや のおつぱい はとてもやらかい |
| フルミネンセ戦 | つばさとみ さきごうる おうばえしゆうと |
| コリンチャンス戦 | とうほうあ きたたつな みくにみふらのお |

〈第14表〉「究極ハリキリスタジアム」
全球団能力最高パスワード

| | | | |
|---|---|---|---|
| 「A」5そ | むひけさあ | ぬより0ゆ | 3みねとも |
| へぬ8ちさま | ひてそほつ | しか9る1 | 5うむおけ |
| なあきすの | こせはみね | ともへぬち | さま「B」ら |

〈第15表〉「究極ハリキリスタジアム」
球団別パスワードリスト

| | G | D | C | S | W | T | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | そ0は | しりて | つりか | はりき | かりか | ほ0き | |
| B | ひと | ひみ | ひへ | てふ | ひち | ひま | |
| | L | Bu | F | H | O | Br | I |
| A | せ0き | こ0き | ありき | のりき | きりき | すりて | な0は |
| B | てふ | てに | ても | てみ | てと | てに | てに |

〈第16表〉「キョンシーズ2」コマンドリスト

| KGDG | コントローラI | コントローラII |
|---|---|---|
| 0→1 | 上→左→下→右→上→下→上 | A＋B |
| 1→2 | 下→左→右→下→左→下→右 | A＋B |
| 2→3 | 上→左→左→左→右→上→左 | A＋B |
| 3→4 | 右→右→上→下→左→下→下 | A＋B |
| 4→5 | 上→左→左→上→下→右→上 | A＋B |
| 5→6 | 下→下→左→右→下→下→右 | A＋B |
| 6→7 | 下→左→上→上→右→上→下 | A＋B |

〈第17表〉「くにおくんの熱血サッカーリーグ」必殺技リスト

| 技の名前 | 技の出し方 |
|---|---|
| ばくれつあたっく | 敵ボールのとき、ジャンプして着地したあとにBボタンを押す |
| つばめがえし | ドリブル中にジャンプする |
| とるねーどきっく | 敵ボールのとき、ハイパーダッシュ中に十字キーとAボタンを押す |
| どりるあたっく | 敵ボールのとき、ハイパーダッシュ中に十字キーとBボタンを押す |
| ひっさつどりぶる | ドリブル中に上か下を2回押す |
| とるねーどぱんち | 右か左とBボタンを押す キーパーのみ使える |
| とりぷるあくせる | 敵ボールのとき、A＋Bを押す |

〈第18表〉
「グレートボクシング RUSH•UP」
キャラタイプ変更リスト

| キャラタイプ | 頭文字 |
|---|---|
| キャラA | A、B、C、P、Q、R、S、5、6、7、8 |
| キャラB | D、E、F、G、T、U、V、W、9 |
| キャラC | H、I、J、K、X、Y、Z、0 |
| キャラD | L、M、N、O、1、2、3、4 |

〈第19表〉
「激闘プロレス!! 闘魂伝説」対戦相手選択リスト

| 選手名 | ドラゴンアキラ | クリスハイパー | パットゴードン | レックスビート | ゲンジムラサキ | シュワノビッチ | サーシュワルツ | ランディスミス | ジムファルコン | ドクターギルド | ブラックキング |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 対戦相手 A | め | も | や | ゆ | よ | ら | へ | ほ | ま | み | む |
| 対戦相手 B | や | も | め | む | み | ま | る | り | ら | よ | ゆ |
| 対戦相手 C | め | も | や | ゆ | よ | ら | へ | ほ | ま | み | |
| 対戦相手 D | め | む | み | ま | ほ | へ | ら | よ | ゆ | や | |

〈第20表〉「ゴジラ」各種パスワード

| パスワード | 効果 |
|---|---|
| DESTROY ALL MONSTERS | 全モンスター出現 |
| START | スタート画面に戻る |
| START TO END | いきなりエンディングから始まる |
| MONSTER 0 | マップ上のモンスターが<br>全てキングギドラになる |

〈第22表〉「ゴルフグランドスラム」スコア最高パスワード

| | | 1番ウッドの飛距離(ヤード) | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 260 | 230 | 200 | 180 |
| ウッドの本数 | 2本 | CD | GP | KL | OH |
| | 3本 | BE | FG | JM | NI |
| | 4本 | AF | ER | IN | MJ |
| | 5本 | DC | HO | LK | PG |

〈第21表〉「コナミックスポーツ イン ソウル」予選通過パスワード

| U.S.A.(アメリカ) | | KOREA(韓国) | | U.S.S.R.(ソ連) | | CHINA(中国) | | W.GERMANY(西ドイツ) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2日目 | 1GG36VR54 | 2日目 | MLGF6VRIC | 2日目 | RSS36VRWC | 2日目 | CLS36VRGC | 2日目 | NDS36VR24 |
| 3日目 | HGG3KURN2 | 3日目 | MDS3KURYC | 3日目 | RGS3KURO4 | 3日目 | BDS3KURGC | 3日目 | 5DG3KR22 |
| 4日目 | 1GG36URN4 | 4日目 | MCS36URIC | 4日目 | JSSF6UROC | 4日目 | BDS36URSC | 4日目 | NLG36URTC |
| 決勝 | 1SS3KVJ5C | 決勝 | 4DG3KVJY4 | 決勝 | JSSFKVJWC | 決勝 | CDGFKVJS4 | 決勝 | NDG3KVJT4 |

| CANADA(カナダ) | | U.K.(イギリス) | | KENYA(ケニヤ) | | FRANCE(フランス) | | JAPAN(日本) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2日目 | ILGF6VRDC | 2日目 | ZYGF6VRM4 | 2日目 | ISSF6VRFC | 2日目 | TLS36VRCC | 2日目 | SSS36VRPC |
| 3日目 | YLG3KURDC | 3日目 | AYG3KURM4 | 3日目 | YGGFKUR3C | 3日目 | 2LGFKURBC | 3日目 | SSS3KURPC |
| 4日目 | IDGF6URDC | 4日目 | AYS36URMC | 4日目 | YGS36URFC | 4日目 | TDS36URCC | 4日目 | SGG36URX4 |
| 決勝 | ILS2KVJDC | 決勝 | AYSFKVJMC | 決勝 | YSG3KVJ3C | 決勝 | 2LSFKVJCC | 決勝 | SSGFKVJPC |

## さ行

〈第23表〉『サッカーリーグ ウィナーズカップ』全対戦パスワード

| | JPN | FRG | BRA | FRA | KOR | GBR | ARG | USA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JPN | | - | 210352 | 320152 | 430942 | 540742 | 650542 | 760342 |
| FRG | - | - | 1210252 | 1320052 | 1430842 | 1540642 | 1650442 | 1760242 |
| BRA | - | 2110252 | - | 2320942 | 2430742 | 2540542 | 2650342 | 2760142 |
| FRA | - | 3110152 | 3220942 | - | 3430642 | 3540442 | 3650242 | 3760042 |
| KOR | | 4110052 | 4220842 | 4330642 | - | 4540342 | 4650142 | 4760932 |
| GBR | - | 5110942 | 5220742 | 5330542 | 5440642 | - | 5650042 | 5760832 |
| ARG | - | 6440842 | 6220642 | 6330442 | 6440242 | 6550042 | - | 6760732 |
| USA | - | 7110742 | 7220542 | 7330342 | 7440142 | 7550932 | 7660732 | |

〈第24表〉「三國志II 覇王の大陸」武器入手方法

| 武器・防具名 | 効果 | 重量 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 竜鱗の鎧 | 防御力+12 | 7 | 劉備を一騎討ちで倒すと手に入る |
| 青紅の剣 | 攻撃力+15 | 6 | 馬騰を一騎討ちで倒すと手に入る |
| 倚天の剣 | 攻撃力+16 | 7 | 曹操を一騎討ちで倒すと30%の確率で手に入る |
| 七星宝剣 | 攻撃力+17 | 4 | レベル2以下の武将が董卓を一騎討ちで倒すと手に入る |
| 龍牙刀 | 攻撃力+17 | 8 | 上の4人以外の君主を一騎討ちで倒すと50%の確率で手に入る |

〈第25表〉「新燃えろ!!プロ野球」優勝寸前パスワード

| チーム | ペナントレース74勝 | 日本シリーズ3勝 | チーム | ペナントレース74勝 | 日本シリーズ3勝 |
|---|---|---|---|---|---|
| G | EJBYBUB | NQXAOGC | L | EPBYBUH | NGXAOGU |
| T | EKBYBUC | NRXAOGD | Bu | EQBYBUY | NHXAOGV |
| S | ELBYBUD | NCXAOGQ | Br | EBBYBUJ | MYXAOGK |
| D | EMBYBUE | NDXAOGR | F | ECBYBUK | NZXAOGL |
| W | ENBYBUF | NUXAOGG | H | EDBYBUL | NKXAOGY |
| C | EOBYBUG | NVXAOGH | O | EEBYBUM | NLXAOGZ |

〈第26表〉「スーパーチャイニーズ3」役立ちパスワード

| パスワード | 効果 |
|---|---|
| あいう | 「おんがくモード」になってサウンドが聴ける |
| かきく | レベル50で最高装備のキャラでゲームを始められる |
| さしす | いきなりエンディングが見られる |
| たちつ | 装備がないレベル50のキャラでゲームを始められる |
| なにぬ | ゲーム中のメッセージが全部見られる |
| ぱぴぷ | 「じょうほうモード」になり、イベントのメッセージがすべて見られる |

〈第27表〉「スーパーマリオブラザーズ3」神経衰弱パターン

| パターン1 | | | | | | パターン2 | | | | | | パターン3 | | | | | | パターン4 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 花 | 星 | 宝 | 花 | 20 | 茸 | 宝 | 茸 | 10 | 茸 | 花 | 星 | 茸 | 花 | 20 | 花 | 10 | 星 | 花 | 星 | 宝 | 花 | 宝 | 茸 |
| 10 | 茸 | 20 | 宝 | 茸 | 10 | 茸 | 10 | 星 | 20 | 20 | 花 | 20 | 宝 | 茸 | 10 | 宝 | 花 | 10 | 茸 | 花 | 星 | 茸 | 10 |
| 星 | 花 | 星 | 茸 | 花 | 星 | 星 | 宝 | 花 | 茸 | 花 | 星 | 星 | 茸 | 星 | 茸 | 花 | 星 | 星 | 20 | 20 | 茸 | 花 | 星 |
| パターン5 | | | | | | パターン6 | | | | | | パターン7 | | | | | | パターン8 | | | | | |
| 花 | 10 | 宝 | 花 | 宝 | 茸 | 花 | 20 | 茸 | 星 | 宝 | 花 | 茸 | 花 | 20 | 茸 | 10 | 星 | 茸 | 花 | 宝 | 花 | 星 | 星 |
| 星 | 茸 | 20 | 星 | 茸 | 10 | 宝 | 花 | 10 | 茸 | 20 | 星 | 花 | 宝 | 茸 | 10 | 宝 | 20 | 20 | 星 | 茸 | 10 | 宝 | 花 |
| 星 | 花 | 20 | 茸 | 花 | 星 | 茸 | 10 | 星 | 茸 | 花 | 星 | 星 | 花 | 星 | 茸 | 花 | 星 | 20 | 茸 | 10 | 茸 | 花 | 星 |

〈第28表〉
「スプラッターハウス わんぱくグラフィティ」パスワードリスト

| ステージ | パスワード | |
|---|---|---|
| 2 | 1055 | - |
| 3 | 3739 | - |
| 4 | 8245 | 705 |
| 5 | 4722 | 2509 |
| 6 | 7397 | 4090 |
| 7 | 8671 | 1099 |

## た行

〈第29表〉「武田信玄 敵国スタートパスワード

| 国番 | パスワード | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | あああむあむ | うむせ | おい | いけあいA |
| 3 | あああむあむ | うむせ | えう | いけあいA |
| 4 | あああむあむ | うむせ | うえ | いけあいA |
| 5 | あああむあむ | うむせ | いお | いけあいA |
| 6 | あああむあむ | うむせ | あか | いけあいA |
| 8 | む2そちせ | といれ | けく | ろろいきも |
| 9 | む2そちせ | といれ | くけ | ろろいきも |
| 10 | む2そちせ | といれ | きこ | ろろいきも |
| 11 | む2そちせ | といれ | かさ | ろろいきも |

〈第30表〉『田代まさしのプリンセスがいっぱい』前半4ステージ

| 入力文字 | | 条件 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | B | シンデレラ | 人魚姫 | 白雪姫 | おやゆび姫 |
| あ | ひ | 救出済み | 救出まだ | 救出まだ | 救出まだ |
| す | そ | 救出まだ | 救出済み | 救出まだ | 救出まだ |
| は | い | 救出まだ | 救出まだ | 救出済み | 救出まだ |
| ひ | あ | 救出まだ | 救出まだ | 救出まだ | 救出済み |
| な | き | 救出済み | 救出済み | 救出まだ | 救出まだ |
| し | た | 救出まだ | 救出まだ | 救出済み | 救出済み |
| い | は | 救出済み | 救出まだ | 救出済み | 救出まだ |
| そ | す | 救出まだ | 救出済み | 救出まだ | 救出済み |
| に | か | 救出済み | 救出済み | 救出済み | 救出まだ |
| た | し | 救出まだ | 救出済み | 救出済み | 救出済み |
| う | の | 救出済み | 救出まだ | 救出まだ | 救出済み |
| せ | せ | 救出まだ | 救出済み | 救出済み | 救出まだ |
| え | ね | 救出済み | 救出まだ | 救出済み | 救出済み |
| ぬ | お | 救出済み | 救出済み | 救出まだ | 救出済み |

〈第31表〉
『田代まさしのプリンセスがいっぱい』後半ステージ

| 文字入力 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | C | お | う | え |
| | D | こ | し | さ |
| 始まるステージ | | マージョ島 | 浮遊大魔城左入口 | 浮遊大魔城右入口 |

〈第32表〉
「ドナルドランド」コマンドリスト

| ワールド | ボタン |
|---|---|
| 1 | A |
| 2 | B |
| 3 | A+B |
| 4 | セレクト |
| 5 | A+セレクト |
| 6 | B+セレクト |
| 7 | A+B+セレクト |
| 8 | 右 |
| 9 | A+右 |
| 10 | B+右 |
| 11 | A+B+右 |
| 12 | セレクト+右 |

〈第33表〉「ドラゴンクエスト」名前別能力解読リスト

| 文字 | | | | 数字 | 余りの数 | ちから | すばやさ | 最大HP | 攻撃力 | 守備力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | か | に | よ | 0 | 0 | 6 | 6 | 15 | 6 | 3 |
| | き | ぬ | ら | 1 | 1 | 4 | 6 | 15 | 4 | 3 |
| | く | ね | り | 2 | 2 | 6 | 4 | 16 | 6 | 2 |
| | け | の | る | 3 | 3 | 4 | 4 | 16 | 4 | 2 |
| | こ | は | れ | 4 | 4 | 3 | 3 | 15 | 3 | 1 |
| | さ | ひ | ろ | 5 | 5 | 4 | 3 | 15 | 4 | 1 |
| | し | ふ | わ | 6 | 6 | 3 | 4 | 13 | 3 | 2 |
| | す | へ | を | 7 | 7 | 4 | 4 | 13 | 4 | 2 |
| | せ | ほ | ん | 8 | 8 | 4 | 4 | 15 | 4 | 2 |
| | そ | ま | っ | 9 | 9 | 4 | 4 | 15 | 4 | 2 |
| | た | み | ゃ | 10 | 10 | 4 | 4 | 14 | 4 | 2 |
| あ | ち | む | ゅ | 11 | 11 | 4 | 4 | 14 | 4 | 2 |
| い | つ | め | ょ | 12 | 12 | 5 | 5 | 15 | 5 | 2 |
| う | て | も | | 13 | 13 | 4 | 5 | 15 | 4 | 2 |
| え | と | や | | 14 | 14 | 5 | 4 | 15 | 5 | 2 |
| お | な | ゆ | | 15 | 15 | 4 | 4 | 15 | 4 | 2 |

〈第34表〉「ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!」キャラ選択パスワード

| 出場キャラ | パスワード |
|---|---|
| フリーザ1 | いとととさな はわや5はは |
| フリーザ2 | のうととへな はわや5はは |
| フリーザ3 | なうととひな はわや5はは |
| フリーザ4 | くとととちな はわや5はは |
| ギニュー | いちとときな はわや5はは |
| ベジータ | えうとと0な はわや5はは |
| ネイル | るちととらな はわや5はは |
| ドラゴンレーダー | けちととをな はわや5はは |
| ゴンマー | ひうととしこ ととととと0 |
| プーアル | ひちととぐい ととたつわん |
| ウーロン | もとととりそ とととととらぎ |
| 超戦士 | みととととじ くらはくとま |

## な行

〈第35表〉「中嶋悟F-1ヒーロー」レベル選択A

| レベル | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aに入る文字 | あ | い | う | え | お | ら | り | る | れ |

〈第36表〉「中嶋悟F-1ヒーロー」ラウンド選択B

| ラウンド | Bに入る文字 | ラウンド | Bに入る文字 |
|---|---|---|---|
| 2 | あ | 10 | れ |
| 3 | い | 11 | ろ |
| 4 | う | 12 | か |
| 5 | え | 13 | き |
| 6 | お | 14 | く |
| 7 | ら | 15 | け |
| 8 | り | 16 | こ |
| 9 | る | | |

〈第37表〉「熱血高校ドッジボール部サッカー編」必殺シュート

| 選手名 | 歩数 | 選手名 | 歩数 |
|---|---|---|---|
| くにお | 8歩目、11歩目 | たかし | 3歩目、5歩目 |
| こうじ | 3歩目、5歩目 | すすむ | 6歩目、10歩目 |
| ひろし | 3歩目、5歩目 | あつし | 8歩目、11歩目 |
| みつひろ | 8歩目、11歩目 | まさ | 6歩目、10歩目 |
| しんいち | 6歩目、10歩目 | げんえい | 3歩目、5歩目 |

## は行

〈第38表〉「VIVA LASVEGAS」パスワード

| | | | |
|---|---|---|---|
| G0C1 | 04GH | 18DG | KF |
| 9T7K | ア00 | 00H1 | 9I |
| 549B | 4LD1 | P59J | 7H |
| 1111 | 11I2 | AKK7 | QK |
| 4I73 | 65AQ | 9M22 | 22 |
| 22J3 | E3N7 | BL5J | G6 |
| TICW | AN33 | 3333 | イ |

〈第39表〉「VIVA LASVEGAS」設定金額入力リスト

| 金額 | ア | イ | 金額 | ア | イ |
|---|---|---|---|---|---|
| 100000 | 01 | AC | 2000000 | 10 | AC |
| 200000 | 02 | AD | 3000000 | 1G | BC |
| 300000 | 03 | AE | 4000000 | 20 | AD |
| 400000 | 04 | AF | 5000000 | 2G | BD |
| 500000 | 05 | B0 | 6000000 | 30 | AE |
| 600000 | 06 | B1 | 7000000 | 3G | BE |
| 700000 | 07 | B2 | 8000000 | 40 | AF |
| 800000 | 08 | B3 | 9000000 | 4G | BF |
| 900000 | 09 | B4 | 10000000 | 80 | B3 |
| 1000000 | 0G | BB | | | |

〈第40表〉「ファミスタ'89 開幕版!!」対戦パスワードリスト

| 1P \ COM | L | Bu | F | B | H | O | M | D | G | C | W | S | T | N | P | A |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | | 0028 | 0044 | 0060 | 0076 | 0092 | 0108 | 0124 | 0140 | 0156 | 0172 | 0188 | 0204 | 0220 | 0236 | 0254 |
| Bu | 0268 | | 0300 | 0316 | 0332 | 0348 | 0364 | 0380 | 0396 | 0412 | 0428 | 0444 | 0460 | 0476 | 0492 | 0510 |
| F | 0524 | 0540 | | 0572 | 0588 | 0604 | 0620 | 0636 | 0652 | 0668 | 0684 | 0700 | 0716 | 0732 | 0748 | 0766 |
| B | 0780 | 0796 | 0812 | | 0844 | 0860 | 0876 | 0892 | 0908 | 0924 | 0940 | 0956 | 0972 | 0988 | 1004 | 1022 |
| H | 1036 | 1052 | 1068 | 1084 | | 1116 | 1132 | 1148 | 1164 | 1180 | 1196 | 1212 | 1228 | 1244 | 1260 | 1278 |
| O | 1292 | 1308 | 1324 | 1340 | 1356 | | 1388 | 1404 | 1420 | 1436 | 1452 | 1468 | 1484 | 1500 | 1516 | 1534 |
| M | 1548 | 1564 | 1580 | 1596 | 1612 | 1628 | | 1660 | 1676 | 1692 | 1708 | 1724 | 1740 | 1756 | 1772 | 1790 |
| D | 1804 | 1820 | 1836 | 1852 | 1868 | 1884 | 1990 | | 1932 | 1948 | 1964 | 1980 | 1996 | 2012 | 2028 | 2046 |
| G | 2060 | 2076 | 2092 | 2108 | 2124 | 2140 | 2156 | 2172 | | 2204 | 2220 | 2236 | 2252 | 2268 | 2284 | 2302 |
| C | 2316 | 2332 | 2348 | 2364 | 2380 | 2396 | 2412 | 2428 | 2444 | | 2476 | 2492 | 2508 | 2524 | 2540 | 2558 |
| W | 2572 | 2588 | 2604 | 2620 | 2636 | 2652 | 2668 | 2684 | 2700 | 2716 | | 2748 | 2764 | 2780 | 2796 | 2814 |
| S | 2828 | 2844 | 2860 | 2876 | 2892 | 2908 | 2924 | 2940 | 2956 | 2972 | 2988 | | 3020 | 3036 | 3052 | 3070 |
| T | 3084 | 3100 | 3116 | 3132 | 3148 | 3164 | 3180 | 3196 | 3212 | 3228 | 3244 | 3260 | | 3292 | 3308 | 3326 |
| N | 3340 | 3356 | 3372 | 3388 | 3408 | 3420 | 3436 | 3452 | 3468 | 3484 | 3500 | 3516 | 3532 | | 3564 | 3582 |

# は行

〈第41表〉『ファミスタ'91』効果一覧

| モニターのナンバー | 効果 | 操作方法 |
|---|---|---|
| 311-00～FF | 攻撃側帽子の色変化 | Aを押す |
| 312-00～FF | 攻撃側顔の色変化 | Aを押す |
| 313-00～FF | 攻撃側ユニフォームの色変化 | Aを押す |
| 315-00～FF | 守備側帽子の色変化 | Aを押す |
| 316-00～FF | 守備側顔の色変化 | Aを押す |
| 317-00～FF | 守備側ユニフォームの色変化 | Aを押す |
| 319-00～FF | ボールの色変化 | Aを押す |
| 140-00～FF | 打球の飛距離が変化 | ちっちゃいモードでAを押す |
| 457-00～FF | ランナーの足の速さが変化 | ちっちゃいモードでAを押す |
| 3E1-05 | なんでもホームラン | ちっちゃいモードでAを押す |
| 42E-0F | 超速球 | ボールを投げたらAを押す |
| 42E-00 | 超変化球 | ボールを投げたらAを押す |
| 1CD-11 | 消える魔球 | ボールを投げたらAを押す |
| 3B5-02 | バッターが消える | でっかいモードでAを押す |
| 3B7-22 | ピッチャーが消える | でっかいモードでAを押す |

〈第43表〉『プロ野球ファミリースタジアム』対戦パスワードリスト

| 1P＼COM | G | L | R | C | T | F | W | D | S | N |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | 0055 | 0909 | 0819 | 0729 | 0639 | 0549 | 0459 | 0369 | 0279 | — |
| L | 9009 | 9918 | 9827 | 9736 | 9645 | 9554 | 9463 | 93/2 | 9281 | — |
| R | 8019 | 8927 | 8835 | 8743 | 8651 | 8559 | 8467 | 8375 | 8283 | — |
| C | 7029 | 7936 | 7843 | 7750 | 7657 | 7564 | 7471 | 7378 | 7285 | — |
| T | 6039 | 6945 | 6851 | 6757 | 6663 | 6569 | 6475 | 6381 | 6287 | — |
| F | 5049 | 5954 | 5859 | 5764 | 5669 | 5574 | 5479 | 5384 | 5289 | — |
| W | 4059 | 4963 | 4867 | 4771 | 4675 | 4579 | 4483 | 4387 | 4291 | — |
| D | 3069 | 3972 | 38/5 | 3778 | 3681 | 3584 | 3487 | 3390 | 3293 | — |
| S | 2079 | 2981 | 2883 | 2785 | 2687 | 2589 | 2491 | 2393 | 2295 | — |
| N | 1089 | 1990 | 1891 | 1792 | 1693 | 1594 | 1495 | 1396 | — | 1198 |

〈第42表〉『ファミリーテニス』ステージセレクトパスワードリスト

| | オーストラリア | フレンチ | ウィンブルドン | US | コスモス |
|---|---|---|---|---|---|
| えんどる | あおいこあらの<br>ひとみはあまい | あまいさんまの<br>おくちはやすい | よわいつくねの<br>おちちはくろい | やすいみかんの<br>あたまはさむい | うまいなむこの<br>ひとみはかるい |
| ぶんぶん | あおいあられの<br>ひとみはまるい | あまいすいかの<br>おくちはねむい | よわいいるかの<br>おちちはしろい | やすいおさるの<br>あたまはからい | うまいこねこの<br>ひとみはかたい |
| えどまえ | あいういぬしび<br>ひとみはおもい | あまいみるくの<br>おくちはくさい | よわいとまとの<br>おちちはあかい | やすいおいもの<br>あたまはあまい | うまいたぬきの<br>ひとみはやすい |
| にらんでる | あおいさんまの<br>ひとみはあおい | あまいつくねの<br>おくちはよわい | よわいみかんの<br>おちちはうまい | やすいなむこの<br>あたまはまるい | うまいきつねの<br>ひとみはねむい |
| めしいらず | あおいすいかの<br>ひとみはくろい | あまいいるかの<br>おくちはさむい | よわいおさるの<br>おちちはかるい | やすいこねこの<br>あたまはおもい | うまいこあらの<br>ひとみはくさい |
| のあのあ | あおいみるくの<br>ひとみはしろい | あまいとまとの<br>おくちはからい | よわいおいもの<br>おちちはかたい | やすいたぬきの<br>あたまはあおい | うまいあられの<br>ひとみはよわい |
| すこんちょ | あおいつくねの<br>ひとみはあかい | あなうみかんの<br>おくちはあまい | よわいなむこの<br>おちちはやすい | やすいきつねの<br>あたまはくろい | うまいおみその<br>ひとみはさむい |
| まけろう | あおいいるかの<br>ひとみはうまい | あまいおさるの<br>おくちはまるい | よわいこねこの<br>おちちはぬむい | やすいこあらの<br>あたまはしろい | うまいさんまの<br>ひとみはからい |
| こねえす | あおいとまとの<br>ひとみはかるい | あまいおいもの<br>おくちはおもい | よわいたぬきの<br>おちちはくさい | やすいあられの<br>あたまはあかい | うまいすいかの<br>ひとみはあまい |
| きゃつちゅ | あおいみかんの<br>ひとみはかたい | あまいなむこの<br>おくちはあおい | よわいきつねの<br>おちちはよわい | やすいおみその<br>あたまはうまい | うまいみるくの<br>ひとみはまるい |
| ぴょるぐ | あおいおさるの<br>ひとみはやすい | あまいこねこの<br>おくちはくろい | よわいこあらの<br>おちちはさむい | やすいさんまの<br>あたまはかるい | うまいつくねの<br>ひとみはおもい |
| ふくたろう | あおいおいもの<br>ひとみはねむい | あまいたぬきの<br>おくちはしろい | よわいあられの<br>おちちはからい | やすいすいかの<br>あたまはかたい | うまいいるかの<br>ひとみはあおい |
| なぶらつち | あおいなむこの<br>ひとみはくさい | あまいきつねの<br>おくちはあかい | よわいおみその<br>おちちはあまい | やすいみるくの<br>あたまはやすい | うまいとまとの<br>ひとみはくろい |
| すてつぴい | あおいこねこの<br>ひとみはよわい | あまいこあらの<br>おくちはうまい | よわいさんまの<br>おちちはまるい | やすいつくねの<br>あたまはねむい | うまいみかんの<br>ひとみはしろい |
| えばると | あおいたぬきの<br>ひとみはさむい | あまいあられの<br>おくちはかるい | よわいすいかの<br>おちちはおもい | やすいいるかの<br>あたまはくさい | うまいおさるの<br>ひとみはあかい |
| さぼちいに | あおいきつねの<br>ひとみはからい | あまいおみその<br>おくちはかたい | よわいみるくの<br>おちちはあおい | やすいとまとの<br>あたまはよわい | うまいおいもの<br>ひとみはうまい |

〈第45表〉『ボンバーマン』隠しステージ出現リスト

| ステージ | パスワード |
|---|---|
| 51面 | DJAJEFKGKFJDJDOMNNMH |
| 52面 | BOJDOLMNJLHIMNPCPEKN |
| 53面 | JDOLBEJDJNCPPCIMNNML |
| 54面 | HIABEHBABFABOLMOLCPA |
| 55面 | NMPCOMLEFHLOBAKEFHIA |
| 56面 | HIFEMEJKGJGKEFOJDIHN |
| 57面 | ABBABOFDJNCPPCIABKGF |
| 58面 | ABHIMFOABGJDDJEFEPCH |
| 59面 | JDEFPPNKGGJDDJECPEFF |
| 60面 | FENMKDGPCLHFLOPDJABG |
| 61面 | NMMNDFOMNNCLFEIMNNMG |
| 62面 | ABNMKBHFEFAJNNMCPEFC |
| 63面 | JDMNDAKBAHLCGKKNMOLJ |
| 64面 | JDJDIHBCPFAJNMMKGEFJ |
| 65面 | NMIHPJELOAFHABDFEGKG |
| 66面 | HIJDIKAABHLCGKKBADJL |
| 67面 | NMOLBCIOLGJAHIELOJDH |
| 68面 | HINMKBHEFJGGCPOBADJA |
| 69面 | FEEFPLMGKJGGCPOJDABH |
| 70面 | ABGKKBHKGCNIMNBOLPCF |
| 71面 | ABEFPJEGKJKGEKGOJDABJ |
| 72面 | ABLOEFONMNCBOLIJDABA |
| 88面 | BOABBAKGCAFEKGDJDOBF |
| 95面 | BOEFEFGKEFABOLMNJFLJ |
| 112面 | BOLOBAKGCAFEKGDJDKEG |
| 116面 | BOJDOLMNJLHIMNPCPMIG |
| 117面 | BODJKGDJNGJDDJEFEBOG |
| 125面 | BOPCKGDJNGJDDJEFEBOG |
| 155面 | FEEFPHNDJCHIMNOJDGKH |
| 156面 | ABGKKEAMNJFEKGBEFOLH |
| 188面 | BOCPOLMNJLHIMNPCPIMN |
| 193面 | BAHIMGOLONCHABIDJBAC |
| 214面 | BONMPCIHACNMIHBABDDF |
| 237面 | BOPCKGDJNGJDDJEFEAHC |
| 238面 | BOGKPCIHACNMIHBABNJC |

〈第44表〉『プロ野球 ファミリースタジアム'87』対戦パスワードリスト

| 1P＼COM | N | T | W | R | S | F | D | B | C | L | G | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N | CC70 | | CA88 | C994 | C8A0 | C7AC | C6B8 | C5C4 | C4D0 | C3DC | C2E8 | C1F4 |
| T | | BB87 | BA92 | B99D | B8A8 | B7B3 | B6BE | B5C9 | B4D4 | B3DF | B2EA | B1F5 |
| W | | AB92 | AA9C | A9A6 | A8B0 | A7BA | A6C4 | A5CE | A4D8 | A3E2 | A2EC | A1F6 |
| R | | 9B9D | 9AA6 | 99AF | 98B8 | 97C1 | 96CA | 95D3 | 94DC | 93E5 | 92EE | 91F7 |
| S | | 8BA8 | 8AB0 | 89B8 | 88C0 | 87C8 | 86D0 | 85D8 | 84E0 | 83E8 | 82F0 | 81F8 |
| F | | 7BB3 | 7ABA | 79C1 | 78C8 | 77CF | 76D6 | 75DD | 74E4 | 73EB | 72F2 | 71F9 |
| D | | 6BBE | 6AC4 | 69CA | 68D0 | 67D6 | 66DC | 65E2 | 64E8 | 63EE | 62F4 | 61FA |
| B | | 5BC9 | 5ACE | 59D3 | 58D8 | 57DD | 56E2 | 55E7 | 54EC | 53F1 | 52F6 | 51FB |
| C | | 4BD4 | 4AD8 | 49DC | 48E0 | 47E4 | 46E8 | 45EC | 44F0 | 43F4 | 42F8 | 41FC |
| L | | 3BDF | 3AE2 | 39E5 | 38E8 | 37EB | 36EE | 35F1 | 34F4 | 33F7 | 32FA | 31FD |
| G | | 2BEA | 2AEC | 29EE | 28F0 | 27F2 | 26F4 | 25F6 | 24F8 | 23FA | 22FC | 21FE |
| M | | 1BF5 | 1AF6 | 19F7 | 18F8 | 17F9 | 16FA | 15FB | 14FC | 13FD | 12FE | 11FF |

〈第46表〉『ボンバーマン』高得点獲得方法一覧

| 隠しキャラ | 得点 | 獲得方法 |
|---|---|---|
| ボーナス | 1万点 | 敵を1匹も殺さずに扉を出現させ、扉を通過する |
| ゴーデス | 2万点 | 敵を全滅させたあと、外壁に沿って1周する |
| ゴーデス | 3万点 | 敵を全滅させる前に扉を通過。そのまま十字キーを押しっぱなしにする |
| ファミコン | 50万点 | 爆弾を248個以上爆発させる。ただし、リモコンで爆発させたものは無効 |
| 中本さん | 1000万点 | レンガを1個も破壊せずに敵を全滅させる |
| デゼニマン | 2000万点 | 敵を1匹も殺さずにレンガを全部破壊。扉を3回爆破する |

※出現キャラはステージ数÷8のあまり。
0、6＝ボーナス、1,7＝ゴーデス、2＝中本さん、3＝ファミコン、4＝ボトル、5＝デゼニマン。

## ま行

〈第47表〉
「名門！第三野球部」対戦校パスワード

| 対戦校 | パスワード | | | |
|---|---|---|---|---|
| ちょうし | らさすさ | もツねよ | いふこオ | まとツし |
| いちぐん | へまとそ | にんはみ | チツるえ | イをぬめ |
| ばんた | のかんお | ウのささ | おへケク | むりひセ |
| あさか | らたろサ | もツねよ | いふこオ | まとアツ |
| ちょうし | ゆめスた | そにウぬ | みチツる | えイふは |
| くろしお | ゆちクた | そにウぬ | みチツる | えイふき |
| よしもと | をいオス | せやきイ | かうれす | にきチイ |
| つばめ | かタサむ | ゆウあり | サケめチ | ひけとチ |
| きょにん | スきたに | いイれう | れすにき | エをとせ |
| なかにち | えおちし | ケめゆひ | けエかさ | すスみゆ |
| ところ | ろコオの | うれつに | きエをそ | スてわエ |
| まかしん | れえすさ | フソにわ | せせやい | イかりへ |

〈第48表〉「燃えろ!!プロ野球」
優勝パスワード

| チーム | パスワード |
|---|---|
| SL | HLSBNEG |
| HC | HBTEJEM |
| YG | CBLBJEM |
| HT | CMJDJEM |
| YW | CMSCNFJ |
| YS | CBIDNEP |
| HB | CJJCJML |
| NF | CJKBJML |
| CD | GBICNEC |
| KB | DJQBJMC |
| LO | CBRENPE |
| NH | DBKGJMJ |

〈第49表〉
「燃えろ!!プロ野球'88決定版」優勝パスワード

| チーム | パスワード | 試合 | 対戦チーム |
|---|---|---|---|
| Gチーム | LTNVAJX | 75戦 | Sチーム |
| Dチーム | PQJZEFY | 75戦 | Wチーム |
| Cチーム | QVXMQFS | 82戦 | Wチーム |
| Sチーム | USVAUBF | 123戦 | Tチーム |
| Wチーム | JVROXHQ | 98戦 | Sチーム |
| Tチーム | IXRSYGV | 119戦 | Dチーム |
| Lチーム | QAXPQFA | 85戦 | Buチーム |
| Brチーム | CTGWJQY | 101戦 | Fチーム |
| Fチーム | FNGJKLE | 122戦 | Lチーム |
| Hチーム | GRDWNMX | 113戦 | Oチーム |
| Oチーム | UAUEUBP | 111戦 | Hチーム |
| Buチーム | QVIGHOG | 108戦 | Lチーム |

## や行

〈第50表〉「闇の仕事人 KAGE」コマンドリスト

| ステージ数 | 1-1 | 1-2 | 1-3 | 1-4 | 2-1 | 2-2 | 2-3 | 3-1 | 3-2 | 3-3 | 4-1 | 4-2 | 4-3 | 5-1 | 5-2 | サウンド |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コントローラI | - | - | - | | B | B | B | B | A | A | A | A | A+B | A+B | A+B | A+B |
| コントローラII | - | B | A | A+B | - | B | A | A+B | - | B | A | A+B | - | - | A | A+B |

## ら行

〈第51表〉「ロックマン2 Dr.ワイリーの謎」
パスワードリストその1

| E缶＝0個 | | |
|---|---|---|
| はじめにA-1に入力して | | |
| ボス | 倒している | 倒していない |
| H | B-2 | D-5 |
| A | E-3 | D-2 |
| W | D-3 | B-5 |
| B | D-1 | C-3 |
| O | B-4 | C-4 |
| F | C-1 | E-4 |
| M | E-5 | E-1 |
| C | C-5 | E-2 |

〈第52表〉「ロックマン2 Dr.ワイリーの謎」
パスワードリストその2

| E缶＝1個 | | |
|---|---|---|
| はじめにA-2に入力して | | |
| ボス | 倒している | 倒していない |
| H | B-3 | E-1 |
| A | E-4 | D-3 |
| W | D-4 | C-1 |
| B | D-2 | C-4 |
| O | B-5 | C-5 |
| F | C-2 | E-5 |
| M | B-1 | E-2 |
| C | C-1 | E-3 |

〈第53表〉「ロックマン2 Dr.ワイリーの謎」
パスワードリストその3

| E缶＝2個 | | |
|---|---|---|
| はじめにA-3に入力して | | |
| ボス | 倒している | 倒していない |
| H | B-4 | E-2 |
| A | E-5 | D-4 |
| W | D-5 | C-2 |
| B | D-3 | C-5 |
| O | C-1 | D-1 |
| F | C-3 | B-1 |
| M | B-2 | E-3 |
| C | D-2 | E-4 |

〈第54表〉「ロックマン2 Dr.ワイリーの謎」
パスワードリストその4

| E缶＝3個 | | |
|---|---|---|
| はじめにA-4に入力して | | |
| ボス | 倒している | 倒していない |
| H | B-5 | E-3 |
| A | B-1 | D-5 |
| W | E-1 | C-3 |
| B | D-4 | D-1 |
| O | C-2 | D-2 |
| F | C-4 | B-2 |
| M | B-3 | E-4 |
| C | D-3 | E-5 |

〈第55表〉「ロックマン2 Dr.ワイリーの謎」
パスワードリストその5

| E缶＝4個 | | |
|---|---|---|
| はじめにA-5に入力して | | |
| ボス | 倒している | 倒していない |
| H | C-1 | E-4 |
| A | B-2 | E-1 |
| W | E-2 | C-4 |
| B | D-5 | D-2 |
| O | C-3 | D-3 |
| F | C-5 | B-3 |
| M | B-4 | E-5 |
| C | D-4 | B-1 |

〈第56表〉「ローリングサンダー」ステージセレクトパスワード

| ストーリー | ラウンド | パスワード | ストーリー | ラウンド | パスワード |
|---|---|---|---|---|---|
| 1〜2 | 1 | 7567651 | 3〜4 | 1 | 6692956 |
| 1〜2 | 2 | 4023399 | 3〜4 | 2 | 4516110 |
| 1〜2 | 3 | 6426099 | 3〜4 | 3 | 6396857 |
| 1〜2 | 4 | 3009912 | 3〜4 | 4 | 4549741 |
| 1〜2 | 5 | 1450064 | 3〜4 | 5 | 6916079 |
| 1〜2 | 6 | 8511502 | 3〜4 | 6 | 7236972 |
| 1〜2 | 7 | 6609809 | 3〜4 | 7 | 8774494 |
| 1〜2 | 8 | 6127306 | 3〜4 | 8 | 2205789 |
| 1〜2 | 9 | 3495242 | 3〜4 | 9 | 6252184 |
| 1〜2 | 10 | 6765136 | 3〜4 | 10 | 6983701 |

# 裏技大全

Family Computer Back work Encyclopedia

うらわざたいぜん

ディスクカード編



## あ

### アイスホッケー

**ゴールキーパー消滅**　タイトル画面で、コントローラⅠ・ⅡのA＋Bボタンをそれぞれ押しながらスタート。

**光っているキャラが高速移動**　移動させたい方向を押しながら、Aボタンを連打する。

**キーパーがパックをキープ**　パックを持ったらすかさずA＋Bを押す。

**摩擦なし**　チームセレクト画面で、コントローラⅠ・ⅡのA＋Bボタンをそれぞれ押しながらスタートボタンを押す。

**キャラが縮む**　コントローラⅠの左とジョイスティックの右を押しながらAボタンを押す。Aボタンか壁にぶつかると元通りに。

### 愛戦士ニコル

**ポーズ**　コントローラⅡのAボタンを押しながらスタートボタンを押す。

**ステージセレクト**　タイトル画面で、コントローラⅠのA＋B＋右を押しながらスタートすると2面から、A＋B＋左を押しながらスタートすると3面から。

### 亜空戦記ライジン

**イオニックシールドパワー99**　イオニックシールドを買って、エネルギー・特殊兵器・シールドを満タンにする。その後、Aボタンを押したままセレクトボタンを連打する。

**無敵**　3人目の名前を「PHOTO」と入力する。

**ステージセレクト**　3人目の名前の入力を「GOJIRA2」とし、スタートすると2面から。名前の最後の数字を変えれば別の面も可能。

### アスピック　魔蛇王の呪い

**ダンジョン脱出**　迷った場所でセーブして、A面をセットし、タイトル画面が出たらコンティニュー。

**戦闘中の必勝法**　上を押しながら、敵と重なりジャンプする。

**スピードアップ**　移動中にBボタンを押しながら十字キーを押す。

**いきなりエンディング**　ロード中にコントローラⅠのA＋B＋スタート＋セレクトを押しながらマイクに叫ぶ。

### アップルタウン物語 Little Computer People

**階段で転倒**　女の子が2階から3階へ階段を昇っているときに、マイクに叫ぶ。同じく、降りているときはコントローラⅡのA＋Bを押しながらマイクに叫ぶ。

**双葉急成長**　植木に水をやっているとき、コントローラⅡの上を連打。

**隠しアイコン出現**　コントローラⅡの上を20回、下を20回押す。

**しらけ鳥出現**　コントローラⅡのAボタンを押しながら、マイクで歌う。

**うさぎ人形出現**　コントローラⅡのAを15回、Bを15回押す。

**ムンクの叫び出現**　コントローラⅡのBを5回押す。

**白い象出現**　コントローラⅠのセレクトを13回、十字キーの右を1回押す。

**女の子と猫に怒られる**　星座占いでありえない生年月日を入力。

**曲が変わる**　ピアノを弾いている時に、リセットを押す。

**猫のフン出現**　猫が3階にいる時に、コントローラⅡの十字キーの左を押しっぱなしにする。

### アルマナの奇跡

**石＆肉入手**　2面のヤリが飛んでくる場所をロープで登って左上を押す。

**1UP**　2面の砦で、最初の崖をリフトで登る。ピストルのある場所から左の壁をロープで登ったら、左端で左を押す。

## う

### ウィンターズゲーム

**おかしな点数**　フィギュアスケートで、後ろ向きに転んだあと、前に滑り、左上を押し続けて再び転ぶ。

### ウルトラマン　怪獣帝国の逆襲

**いきなりハツ裂き光輪**　ゼットンとの戦いで、拡張端子に挿したコントローラを連射の状態で、A、Bボタンを押し続けスタートボタンを連打して変身。

**無敵**　ハヤタの状態でポーズし、スタートボタンを16回押して、ポーズ解除。

## え

### エキサイティングベースボール

**塁に出れば必ず得点**　出塁時、スタート→A→Bの順にボタンを押す度にランナーが少しずつ進むので、これを繰り返す。

**相手バッターが必ずバント**　対COM戦でBボタンを押したまま投球。

**タテに分身する魔球**　コントローラⅠの上と拡張端子に挿したコントローラの下を押しながら投げる。

**全ランナー進塁**　Aボタンですべてのランナーが進塁、Bボタンで帰塁。

**モノマネデッドボール**　攻撃時、上と拡張端子に挿したコントローラの下を押しながらBボタンを押すと、バッターがデッドボールのポーズをとる。

### SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

**オートモード**　A面をセットして、十字キーの上を押すとシャア、下でハマーン・カーン、右でバスク・オム、左でマ・クベが登場し、プレイヤーに代わって自動でモビルスーツを操作してくれる。

**ユニットがホワイトベースに変化**　マップNo.0でホワイトベースにカーソルを合わせ、攻撃範囲の照準を一番遠い位置で左回りに1周させる。その後、ホワイトベースを移動させれば、元々いた部分の地形が変化するので、そこに変えたいユニットを移動させる。

**CT増加**　2人プレイでスタートし、コントローラⅠ・ⅡのBボタンを押しながらAボタンを連打する。ただし、書き換え版のみ。

### エスパードリーム
**タイムストップを防ぐ**　敵がタイムストップを行った時にセレクトボタンを連打。ただし、超能力が使えるようになってからでないと不可。

### エッガーランド
**ステージセレクト**　「B面にしてください」と表示されたら、再びA面を挿入。コントローラⅠをA→B→上→下→右→左の順に押し、ラウンドが00でない状態にしてスタート。B面をセットしてコントローラⅡのAボタンを押す。
**エッガーショット無限で無敵**　「B面にしてください」と表示されたら、コントローラⅡのA+Bを5回以上押す。
**エッガー大王とジャンケン**　無敵の手順の際に、コントローラⅡのA+Bを5回以上押したあとにスタートボタンを押す。「B面にしてください」と表示され、コントローラⅠのA+Bを5回以上押してA面を入れる。

## お

### オール1
**ゾロ目コマンド**　サイコロの目を全部2にしてサブメニュー画面を出すとラウンドセレクト、3だとエンディング、4だと変身、5だとサウンドテスト。

### オトッキー
**無敵**　拡張端子に挿したコントローラの右上、コントローラⅠの左上+セレクト+スタート、コントローラⅡの左+A+Bを同時に押す。
**他のゲームの音を使う**　他のゲームをプレイした後、『オトッキー』のディスクに入れ替えてロードし、「ミュージックメーカー」を選んで、Aを押しながらスタートする。

## か

### かっとび！童児
**不戦勝で仲間増加**　試合の画面を出して、コントローラⅡの左を押しながら、コントローラⅠのBボタンを押す。
**パワーMAX**　選手一覧画面で、打順を変更し、目当ての選手にカーソルを合わせて、左を押しているとパワーが0になり、さらに押し続けると99になる。

### 仮面ライダーBLACK 対決シャドムーン
**2パターンのいきなりエンディング**　タイトル画面で、コントローラⅡのA+B+上を押しながらスタートを押すと、ゴルゴムを倒したエンディング。同じく、コントローラⅡのA+Bボタン+下を押しながらスタートさせると、地球が敵に征服されたエンディング。

### ガンスモーク
**コンティニュー**　ゲームオーバー表示中に、Aボタンを押しながらB→上→下→左→右→B→上→下→左→右の順に押して、そのままスタート。
**最初からマシンガン所持**　デモ開始前に、A×4→セレクト×4→右×2の順に押してスタート。

## き

### キック・チャレンジャー エアフット 野菜の国の足戦士
**ボスにワープ**　移動画面でポーズをかけ、セレクト→A×3→上の順に押す。
**いつでも殺虫剤に変身**　ポーズをかけて、セレクト→Aの順に3回押したあと、上を押し続ける。
**ステージセレクト**　タイトルの画面で、A+Bボタンを押しながらスタート。

### きね子Ⅱ
**英語表示のメニュー**　コントローラⅡの下を押しながらBボタンを押す。

### 銀河伝承 GALAXY ODYSSEY
**簡単クリア**　エリアZで、スタート地点から一番左の画面まで行き、右上を押して画面を振動させてから左を押す。そのまま続けていると背景をすり抜ける。
**障害物すり抜け**　角地で十字キーをグリグリ動かす。
**ライフ0でも終了しない**　死ぬ直前にサブ画面に切り替え、元に戻ると真っ暗な画面になる。ここでワープするとライフ0のままプレイできる。

### キン肉マン キン肉星王位争奪戦
**キング・ザ・100tになる**　ステージ1で、先鋒か次鋒が2階の幅の広い池に入って、右を押しながらAボタンを連打。パワーがなくなると変身する。書き換え版では不可。
**ザコキャラの鬼を操作**　キング・ザ・100tに変身して、下+Bを押して画面を止め、鬼を攻撃すると、一発で倒せない鬼をコントローラⅡで操れる。
**キング・ザ・100tで手足が逆に**　キング・ザ・100tに変身して、転がりながらMr.VTRの光線に当たる。

## く

### グリーンベレー
**残り10人**　タイトル画面で、コントローラⅠのA+スタート、コントローラⅡの下+A+Bを押す。
**ステージセレクト**　コントローラⅠの十字キー+スタート、コントローラⅡの下+A+Bを同時に押したあと、コントローラⅠの十字キーのいずれかを押してスタートする。
**伏せたままジャンプ**　伏せているときに、Bボタンを連打しながら上を押す。

### クルクルランド
**残機増加**　1人or2人プレイを決める時に、コントローラⅡの右+A+Bを押しながらコントローラⅠのAボタンを押すと1人用で残機が9、Bボタンだと2人用で両プレイヤーとも9。

### クロックス
**ステージセレクト**　Bモードにカーソルを合わせて、プレイしたい面から1引いた回数だけ右を押す。
**レベル変更**　タイトル画面で、左を押してスタートを押すとレベル10、右を押してスタートを押すとレベル20で始まる。

## こ

### 子猫物語
**コンティニュー**　ゲームオーバーになったら、B→A→スタートの順に押す。
**チャトランがいきなり99匹**
「PUSH START」表示のとき、B→セレクト→Aの順に押したままにして、Bボタンだけ離してスタート。
**セーブ&ロード機能**　ゲームオーバーの時にB→A→上→スタートの順に押すとセーブ。「PUSH START」表示のとき、B→A→下→スタートの順に押すとロード。

### ゴルフJAPANコース

**ドライバーでバンカー脱出**　左右どちらかを押しっぱなしにして、マーカーが一番いいタイミングで打つ。

### ゴルフUSコース

**女子ゴルファーに変身**　プレイヤー数を選ぶとき、Aボタンを押しながらスタートする。ただし、スコアが320以上で、ディスクファクスに応募したことのあるディスクのみ可能。

## さ

### ザナック

**無限1UP**　初めに出現するサートをキャノンで撃って1UPランダーに変える。次にサートが出るまで何も撃たず、出現したら同じように攻撃する。その後キャノンを1回空打ちする。これを繰り返せばOK。

**すべてランダー**　6番の武器チップを一度も使わずに6個集める。その後、これが命中する敵がすべてランダーになる。

**エリア11と12でもコンティニュー**　コントローラⅡの上とコントローラⅠのセレクトを押しながらスタートする。

**連射**　敵のランダーを攻撃して赤くなったら取る。

## し

### 磁界少年メット・マグ DOGからの挑戦状

**やり直してもライフ減らない**　途中からやり直すときに、コントローラⅡのA+Bを押したままコントローラⅠの下を押してセレクトを押す。

### ジャイラス

**30機増加**　タイトル画面で、A→B→右→左→右→左→下×2→上×2の順に押してスタート。

## す

### スーパーマリオブラザーズ2

**旗のポールで花火と1UP**　ステージの最後でポールに飛びつく時、コイン数の末尾とタイムの末尾が同じだと花火が出る。偶数の時は6発、奇数の時は3発。また、コイン数の1&2桁目とタイムの末尾を同じにすると1UP。

**連続1UP**　WORLD1-1ですぐ出てくるCの字形のブロックからスーパーキノコを出し、そのブロックを叩いて外に出す。画面の左側にブロックが見える範囲内で、Bボタンダッシュを使って右にキノコを追いかけて取る。Cの字形のブロックを壊してノコノコを上から踏む度に1UPする。

### スーパーロードランナー

**無敵**　デモ画面で、コントローラⅡの下を押しながらセレクトボタンを押す。タイトル画面になったら、A→上→B→上→A→上→B→上→A+上→B+左→A+下→B+右→A+上→B+右→A+下→B+左→A+上の順に押して、スタートボタンを押す。再びタイトル画面になったら、Aボタンを押しながらスタートボタンを押す。

**ステージセレクト**　1人用では、1人用でセーブした面数よりも2人用の面数を多くする。そして1人用で1面をゲームオーバーにする。次に2人用でセーブされている画面を選んで、ゲームをスタートせずにセレクトボタンを押す。再びセレクト画面になるので1人用を選ぶ。

### 3Dホットラリー ファミコングランプリⅡ

**素早い最高速**　Aボタンを押したままスタートラインにつくと、いきなりギアを4速まで入れられる。

## せ

### セクションZ

**捨て身でパーツ獲得**　セクション6の最後のジェネレーターの前まで来たら、コントローラⅡのAボタンを押しながら赤いバリアに突っ込んで自滅する。

### ゼルダの伝説

**裏ゼルダ**　名前を「ZELDA」と入力すると、一度ガノンを倒した後からプレイできる。

## た

### タイタニックミステリー —蒼の戦慄—

**ダイバーのいる船室番号表示**　ダイビングルームで、B面をセットして、コントローラⅡのA+B+セレクト+スタートをロードが終わるまで押し続ける。

### ダーティペア プロジェクトエデン

**ゲーム開始前にアイテム選択**　ゲームオーバーになったら、コンティニューして、セレクトを押したままスタート。

### タマ&フレンズ 3丁目大冒険

**ステージクリアその1**　ボスが出現したら、下+A+セレクトを押す。

**ステージクリアその2**　地下にあるスペシャルステージへ行き、上記と同様の手順で入力を行う。

## て

### デッド★ゾーン

**1Fのマリーの部屋へワープ**　B1で脱出できなくなったら、「イドウ」選択→Aを押す→「シタ」を選択→右+Bを押す→右を押す→カーソルが表示されていないポイントに行く→「ヒダリ」を選択→「イドウ」を選択→「トナリノヘヤ」を選択する。

## と

### トップルジップ

**無敵**　選手登録の際に、「ロマンテク」「PIXEL」「アトミック」「セカイヘイ」のどれかを入力する。

**エネルギー補給**　ステージ2において、低空飛行で木の穴の中に入る。

### とびだせ大作戦

**裏ステージ**　8ステージまでクリアしているのが条件で、ゲームオーバー表示中にBボタンを4回押したあと左上を押しながらスタートする。

### トランスフォーマー ザ★ヘッドマスターズ

**仲間勢揃い&ステータスMAX**　名前を「N・GOTOH」と入力してスタートする。

### ドルイド—恐怖の扉—

**アイテム所持数15**　拡張端子に挿したコントローラで2Pに切り替えてプレイする。アイテムを持っていない状態でポーズをかけて、コントローラⅡでアイテ

ムを選択し、コントローラⅠの左と拡張端子に挿したコントローラの右上を押しながら、ポーズを解除してコントローラⅠのBボタンを押す。

な

### ナイト・ロアー一魔城の狼男一
**簡単ステージクリア** 拡張端子に挿したコントローラの左とコントローラⅠのA+B+右を押したまま、コントローラⅡの右を10回押すと、画面上のオブジェクトを集めた数が10になる。

### 謎の村雨城
**無敵** 鷹丸のライフを100にする。

### ナゾラーランド 創刊号
**「3D−MAZE」の解答出現** 「日本一周ウルトラクイズ」でナゾラーボールを7個集めて東京に戻り、メッセージが消えるまでAボタンを連打。

### 涙の倉庫番スペシャル
**ラウンドセレクト** ジョイボールなどで2Pに切り替えて「ゲームモード」を選択し、コントローラⅡの右上、拡張端子に挿したコントローラの左下を押しながらスタートを押すと、スタッフの名前や生年月日などが表示されるので、名前を選んでスタートするとその人物の年齢に+1した面から始まる。
**じしゃく・ロープ・オイル50個** プレイ中にスタートを押して画面が変わったら、モールス信号のように「ー・・ー・・ー・・」とコントローラⅡのAボタンを押すと隠しメッセージが表示される。さらに「・・・ーーー・・・」と押す。
**再現** パズルモードで失敗したら、ゲームオーバー前に選択画面に戻って、コントローラⅡの上+Bを押す。
**再現手順をセーブ** クリア後、コントローラⅡの上+Bを押して表示されたセーブ画面で、コントローラⅠのAボタンを押す。

は

### バイオミラクル ぼくってウパ
**ステージセレクト** タイトル画面で、コントローラⅠの上+A、コントローラⅡの下+Bを押しながらセレクトを押す。

### ハオ君の不思議な旅
**好きな場所にワープ** 5番目の城に入ったら、右に進み、1本目の柱の右側からハオ君の顔が少し見えるようにして下を押す。
**アイテムフル装備** 名前を登録するとき、カーソルの文字移動を最短距離で行いながら「ONSEN 」(6文字目は空白)と入力すれば、再び名前登録になるので同様に「HAHI 」(5文字目と6文字目は空白)と入力すると、アイテム一覧表が現れる。アイテムを選択してAボタンを押すと、初めからから所持している状態になり、スタートボタンを押すと、ハイスコアの記録消去やジャンプ力を変えられる。

### パチンコGP(グランプリ)
**ハンドル固定** メーカー名が表示されたとき、セレクト+A+Bを押す。

### バックギャモン
**ステージセレクト** トーナメントにカーソルを合わせて、コントローラⅡのA+Bを押しながらコントローラⅠのAボタンを押すと、いきなり決勝戦からスタート。同様に、コントローラⅡのA+Bを押しながらコントローラⅠの右だと2回戦、コントローラⅡのA+Bを押しながらコントローラⅠの下だと準決勝。

### バブルボブル
**サウンドセレクト** 拡張端子に挿したコントローラの右上とコントローラⅠの左上を押す。「チロリン」と音がして、コントローラⅡのAボタンを押すと、BGMがゲームスタート時のものに変わる。さらに、コントローラⅠの十字キーや左+セレクトを押しながら、コントローラⅡのAボタンを押すと、押した十字キーの8方向それぞれによって、異なる曲を選択できる。

### ハレーウォーズ
**連射** 電源を入れ、ディスクを挿し込む時にコントローラⅡのBボタンを押しっぱなしにする。
**無敵** ギャザーが爆発している時にコントローラⅡのA+Bを押して、自機が光ればOK。
**パワーアップ** ギャザーが爆発している時に、コントローラⅡの右上を押す。

### バレーボール
**すねる選手** 選手にダイレクトアタックを失敗させ、ポーズをかけて選手を集めると、失敗した選手が集まらない。

ひ

### 光神話 パルテナの鏡
**声で価格が変動** やみ屋さん以外のお店屋さんへ行き、コントローラⅡのAボタンを押しながら、マイクに向かって叫ぶ。

### ビッグチャレンジ！ ドッグファイトスピリット
**ステージセレクト** タイトル画面中で、コントローラⅠを上×4→左×3→右×5→A×2→Bの順に押す。
**コンティニュー** ゲームオーバーの表示が出た時にセレクト+Bを押すと、1機だけ復活できる。
**スタッフ紹介** タイトル画面中に、A+B+セレクトを押す。

ふ

### ファイヤーバム
**ドメスワールド消滅** クロスゲームに入った瞬間、バムの体が点滅している間に、拡張端子に挿したコントローラの上とコントローラⅠの下+セレクト+スタート+A+Bを押す。

### ファイヤーロック
**無敵** タイトル画面で、文字が15回目に浮き出た時(ファイヤーロックの文字の色が白とグレーの状態)、コントローラⅠのA+Bを押しながらスタートボタンを押す。

### ファミコングランプリ F1レース
**好きなマシンを選択** タイムトライアルのレース設定画面でコントローラⅡの下+A+Bを押すと、No.1のマシンが表示され、Aボタンを押すごとにマシンが変わる。
**マシンが回転** タイムトライアルレースのNo.6でジグザグ運転をするとマシンが回転する。
**急停車** オイルゾーンでスリップした時、A+Bを素早く離す。

### ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者

**110番にイタ電**　ゲーム中、綾城家の居間から110番にかけると怒られる。

### ふぁみこん昔話 新鬼ヶ島

**前編なのに後編の顔**　男の子が小さいうちに前編でセーブし、後編でゲームオーバーになる。ロードすると前編の内容から始まるが、画面には後編の成長した男の子の顔が表示される。
**新しい名前で後編スタート**　前編が終了したら再び前編を始め、新しい名前を付けてゲームを終了させる。後編からスタートすると名前が変更されている。

### ふぁみこん昔話 遊遊記【前編】

**再チャレンジ可能**　10章で、悟空がお釈迦様に「素直な気持ちを話せ」と言われた時、間違った言葉を入力しても、「ごめんなさい」と入力するとやり直すことができる。

### プロゴルファー猿 影のトーナメント

**ボールの方向を操作**　ショットしてボールが地面につく前に十字キーを押すと、その方向にボールが曲がる。

### プロフェッショナル麻雀悟空

**ハイスピード配牌**　配牌中に十字キーを押す。
**師匠が代打ち**　研究モードで、3人目の対戦相手を選ぶとき、コントローラⅠのAボタンとコントローラⅡの右+A+Bを押す。

### プロレス

**ハヤブサのエンズイ炸裂**　2Pを選び、ハヤブサをコーナー隅に置いてAボタンを連打しながら、コーナーポストに登らせたもう1人のレスラーのBボタンを押す。
**空中のレスラーにラリアート**　1人を助走させラリアートができる状態にしておいて、もう1人をコーナーポストに登らせる。走っている人とタイミングを合わせてAかBボタンを押す。

## ま

### マイケル・イングリッシュ大冒険

**マイケル無敵**　「ALPHA」と名前を入力する。
**英語版ストーリー**　A面を入れたあと、B面をセットするよう指示されるが、しばらくA面のままにしておく。

### 魔洞戦記 ディープダンジョン

**王様から施しを受ける名前**　「すくうえあ」か「どっぐ」という名前にすると、王様と会うたびにHPが満タンなる。「はみんぐ」だと、王様と会うたびに聖水とパンが9つずつ増加する。「らぷらす」だと、2度目に王様に会ったときのみHPが満タンで、聖水とパンが9つずつになる。
**必殺の一撃**　敵が出てきたら「たたかう」のコマンドを選び、コントローラⅡの右+Aを押しながら、コントローラⅠのAボタンを押す。
**レベルが低くてもHP9999**　レベル3以上・小石or香料所持の状態で、地下3階の商人と戦ってゲームオーバーになったら、同じところから再び始める。その後商人に魔法を2回使うとHPが5595になるので、これを0以下に減らす。

### 魔塔の崩壊

**役立ちコマンド**　名前登録画面で上から「HAHI」「TELL」「けいこ」と入力して好きな名前を選ぶと、好きな階から始めたり、エンディングに行けるようになる。また、コントローラⅡのAボタンでライフの上限アップ、上でライフ回復、右で武器の使用回数増加、Bボタンで近くの扉までワープできる。

## め

### メトロイド

**爆弾なしで床下を進む**　「まるまり」のアイテムを取ったら、縦スクロール面ですぐ上に壁のある青いゲートにビームを撃つ。隣の部屋に行かない程度に進み、ゲートが閉まった時にゲートと重なって、上下を連打する。壁の中を上にすり抜けて登っていき、上まで行くと画面下から出てくる。
**ハイジャンプ**　爆弾を取ってから丸まってBボタンを連射し続けると、爆風で上にあがる。
**中止**　コントローラⅠの上+Aを押しながらスタートする。
**名前に濁点**　名前登録でBボタンで戻って濁点を入れる。

### メルヘンヴェール

**無敵**　インベントリー画面で、コントローラⅡのB+下を押したままディスクを出し、再度入れてスタート。

## ゆ

### 勇士の紋章 ディープダンジョン

**コンティニュー**　倒されたら、コントローラⅠのAボタンを押しながらコントローラⅡのAボタンを10回押す。
**ノーウェイトメッセージ**　Bボタンを押しっぱなしにする。

### 夢工場 ドキドキパニック

**何もせずに倒される**　ポーズをかけ、コントローラⅡの上+A+Bを押して、ポーズを解除。
**ハイスピードじゅうたん**　チャプター5-3で、最初に出現するドドリゲスをかついでじゅうたんに乗って、2匹目のドドリゲスに投げつけ、左右を押す。

## よ

### 妖怪屋敷

**隠し部屋**　スタート直後に、左から2本目の木の少し右で上を押すと上へ登れる。

## ら

### らじかるぼんばー!! 地雷くん

**サウンドセレクト**　「げーむ」を選択したあと、「こんぴゅーた」「らんなうぇい」をそれぞれ選び、名前入力画面で「ものずき」と入力する。
**スタッフ紹介**　「1ターン終了画面プッシュスタート」と表示されたら、コントローラⅠのBボタンを押しながらセレクトボタンを押す。
**マップで地雷くんが見える**　マップ画面で、コントローラⅡの上+Bを押し続ける。
**ウォッチモード**　B面をロードし、「らんなうぇい」が出るまでに、コントローラⅡの右+Aを押し続ける。
**コンピュータキャラを操る**　キャラの移動が終わって、自分が移動するまでにセレクト+スタートを押し続ける。

## り

### リサの妖精伝説

**トゥルーエンド**　クリア後のキーワード画面で、左→右→左→右→下→上の順に押す。

### LUTTER(リュッター)

**隠しコマンド**　セレクト＋スタート＋上を押して同時に離すと最強装備とスピードアップ、セレクト＋スタート＋下を押して同時に離すとボス面突入とボス消滅、セレクト＋スタート＋右だとHP回復、セレクト＋スタート＋左だとマップエディタの効果をそれぞれ得られる。

### リンクの冒険

**ワープ**　神殿のリフトに乗り、拡張端子に挿したコントローラの上とコントローラⅠの下を押す。

**敵を飛び越える**　敵のいる砦や橋で戦闘画面に切り替わったら、後ろに戻る。地上マップに変わる時に、コントローラⅠの十字キーと拡張端子に挿したコントローラのキーをそれぞれ逆方向に押す。

**フェアリーでワープ**　迷宮の床の穴の所で、フェアリーの魔法を使って妖精になる。そのまま穴に入ると上から出てくるので、妖精が上から少し出た時点で左か右へ動かして下を押す。

**鍵なしで扉すり抜け**　扉の前で、拡張端子に挿したコントローラの左とコントローラⅠの右を押し続けて、どちらかを離す。もしくは、フェアリーの魔法を使う。

## れ

### レプリカート

**役に立つコマンド**　エリアセレクト画面で指示が出たら、A＋B＋スタート＋セレクトを押したままB面に変更してゲームが始まるまで押し続けると、セレクト＋下でバリアー、セレクト＋左でファイヤー、セレクト＋右でステージセレクトが可能となる。

### レリクス　暗黒要塞

**2段ジャンプ**　ジャンプ中に、B→Aの順に素早く押す。

**ハシゴを素早く昇り降り**　上 or 下＋Aを連射する。

## わ

### ワードナの森

**狭い場所を通り抜け**　狭くて先に進めない場所は、しゃがんで右下＋Aを数回押すとすり抜けられる。

# CASSETTE INDEX First Volume 初版本

## あ行 CASSETTE



## か行 CASSETTE

さ行 CASSETTE

た行 CASSETTE

な行 CASSETTE

# カセット逆引きINDEX・メーカー&発売日

### アイ・ジー・エス 7本

| | |
|---|---|
| スーパーモグラたたき!! ぽっくんモグラー | 89/12/8 |
| バトルスタジアム 選抜プロ野球 | 90/12/20 |
| バズニック | 91/7/19 |
| ロボッ子ウォーズ | 91/8/2 |
| アルマジロ | 91/8/9 |
| 陰謀の惑星 シャンカラ | 92/6/26 |
| Jリーグ ファイティングサッカー THE KING OF ACE STRIKERS | 93/6/19 |

### アイマックス 3本

| | |
|---|---|
| ファミコン将棋 竜王戦 | 91/2/15 |
| ファミコン囲碁入門 | 91/11/29 |
| ネイビーブルー | 92/2/14 |

### アイレム 28本

| | |
|---|---|
| ジッピーレース | 85/7/18 |
| 10ヤードファイト | 85/8/30 |
| スペランカー | 85/12/7 |
| スクーン | 86/6/26 |
| 魔鐘 | 86/12/15 |
| スペランカーⅡ 勇者への挑戦 | 87/9/18 |
| 怪傑ヤンチャ丸 | 87/10/2 |
| ガーディック外伝 | 88/2/5 |
| ナポレオン戦記 | 88/3/18 |
| 不如帰（ほととぎす） | 88/8/19 |
| 西村京太郎・ミステリー ブルートレイン殺人事件 | 89/1/20 |
| ホーリー・ダイヴァー | 89/4/28 |
| メジャーリーグ | 89/10/27 |
| 激突四駆バトル | 89/11/17 |
| 神仙伝 | 89/12/15 |
| 西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件 | 90/3/2 |
| イメージファイト | 90/3/16 |
| 迷宮島 | 90/6/29 |
| バーマン | 90/12/14 |
| 怪傑ヤンチャ丸2 からくりランド | 91/8/30 |
| スパルタンX2 | 91/9/27 |
| 大工の源さん | 91/11/15 |
| バーマンPART2 秘密結社マドー団をたおせ! | 91/12/20 |
| 太陽の勇者ファイバード | 92/1/11 |
| 重力装甲メタルストーム | 92/4/24 |
| 愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星 | 93/3/26 |
| 怪傑ヤンチャ丸3 対決!ゾウリンゲン | 93/3/30 |
| 大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲 | 93/10/22 |

### 青木書店 1本

| | |
|---|---|
| 囲碁名鑑 | 90/1/10 |

### アスキー 21本

| | |
|---|---|
| アストロロボ SASA | 85/8/9 |
| ゲイモス | 85/8/28 |
| ボコスカウォーズ | 85/12/14 |
| ぺんぎんくんwars | 85/12/25 |
| キャッスルエクセレント | 86/11/28 |
| コスモジェネシス | 86/12/23 |
| 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ | 87/6/27 |
| 覇邪の封印 | 87/10/23 |
| ウィザードリィ | 87/12/22 |
| フリートコマンダー | 88/3/29 |
| ベストプレープロ野球 | 88/7/15 |
| ベストプレープロ野球 新データ | 88/10/11 |
| ウィザードリィⅡ・リルガミンの遺産 | 89/2/21 |
| ウィザードリィⅢ・ダイヤモンド騎士 | 90/3/9 |
| ベストプレープロ野球Ⅱ | 90/3/30 |
| 忍者らホイ! | 90/8/8 |
| ベストプレープロ野球'90 | 90/12/13 |
| いただきストリート 私のお店によってって | 91/3/21 |
| ベスト競馬 ダービースタリオン | 91/12/21 |
| ダービースタリオン 全国版 | 92/8/29 |
| ベストプレープロ野球スペシャル | 92/10/16 |

### アスク講談社 1本

| | |
|---|---|
| 百の世界の物語 | 91/8/9 |

### アスミック 10本

| | |
|---|---|
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 88/11/11 |
| ワールドスーパーテニス | 89/10/13 |
| コズミックイプシロン | 89/11/24 |
| 名門!多古西応援団 硬派六人衆 | 89/12/1 |
| ディープダンジョン、黒の妖術師 | 90/4/6 |
| 獣王記 | 90/7/20 |
| 日本一の名監督 | 90/8/10 |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派2 | 90/12/7 |
| ジャンピン・キッド ジャックと豆の木ものがたり | 90/12/19 |
| アスミッくんランド | 91/12/20 |

### アテナ 8本

| | |
|---|---|
| ファミリークイズ 4人はライバル | 88/11/16 |
| ドラゴン ユニット | 90/2/27 |
| wit's（ウィッツ） | 90/7/13 |
| ソードマスター | 90/12/21 |
| チャンピオンシップボーリング | 91/2/8 |
| ファミリーブロック | 91/4/12 |
| DE・BLOCK | 91/8/9 |
| 絵描衛門（でざえもん） | 91/9/13 |

### アトラス 2本

| | |
|---|---|
| ニューヨーク・ニャンキーズ | 91/4/5 |
| チキチキマシン猛レース | 91/12/25 |

### アルトロン 4本

| | |
|---|---|
| ペーパーボーイ | 91/1/30 |
| スーパースプリント | 91/8/3 |
| アンタッチャブル | 91/12/20 |
| トムとジェリー | 92/11/13 |

### イマジニア 4本

| | |
|---|---|
| 松本亨の株式必勝学 | 88/2/18 |
| 愛の伝説 オリュンポスの戦い | 88/3/28 |
| 松本亨の株式必勝学Ⅱ | 89/3/31 |
| 井崎脩五郎の競馬必勝学 | 90/3/30 |

### インダクションプロデュース 1本

| | |
|---|---|
| '89電脳九星占い by Gingukan | 88/12/10 |

### A-WAVE 2本

| | |
|---|---|
| アストロ・ファング | 90/10/26 |
| ミニ・パット | 91/2/15 |

### SNK 9本

| | |
|---|---|
| ASO | 86/9/3 |
| アテナ | 87/6/5 |
| ファイティングゴルフ | 88/3/24 |
| グレートタンク | 88/7/29 |
| ファミコン名人戦 | 88/9/2 |
| ゲバラ | 88/12/26 |
| 里見八犬伝 | 89/1/20 |
| めざせ三冠王 ベースボールスター | 89/5/19 |
| ゴッドスレイヤー はるか天空のソナタ | 90/4/13 |

### エニックス 7本

| | |
|---|---|
| ドアドア | 85/7/18 |
| ポートピア連続殺人事件 | 85/11/29 |
| ドラゴンクエスト | 86/5/27 |
| ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々 | 87/1/26 |
| ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… | 88/2/10 |
| ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち | 90/2/11 |
| ジャストブリード | 92/12/15 |

### エピック・ソニーレコード 9本

| | |
|---|---|
| 所さんのまもるもせめるも | 87/6/27 |
| VIVA LASVEGAS | 88/9/30 |
| 飛ing（フライング）ヒーロー | 89/2/17 |
| 田代まさしのプリンセスがいっぱい | 89/10/27 |
| TM NETWORK ライブインパワーボウル | 89/12/22 |
| ソルスティス 三次元迷宮の狂獣 | 90/7/20 |
| ドラゴンズ レア | 91/9/20 |
| ハドソン・ホーク | 91/12/27 |
| HOOK | 92/3/27 |

### エポック社 5本

| | |
|---|---|
| ファミコン野球盤 | 89/12/15 |
| キテレツ大百科 | 90/2/23 |
| ドラえもん ギガゾンビの逆襲 | 90/9/14 |
| 迷宮の達人 大迷路 | 90/11/30 |
| パラソルヘンベエ おとぎの国は大さわぎ! | 91/2/15 |

### M&M 1本

| | |
|---|---|
| おたくの星座 | 91/7/31 |

### エレクトロニック・アーツ・ビクター 1本

| | |
|---|---|
| Jリーグ ウイニングゴール | 94/5/27 |

### エンジェル 7本

| | |
|---|---|
| 特救指令ソルブレイン | 91/10/26 |
| 鳥人戦隊ジェットマン | 91/12/21 |
| それいけ!アンパンマン みんなでハイキングゲーム | 92/3/20 |
| 恐竜戦隊ジュウレンジャー | 92/11/6 |
| ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!! | 92/12/25 |
| 仮面ライダーSD グランショッカーの野望 | 93/1/22 |
| 甲竜伝説 ヴィルガスト外伝 | 93/7/30 |

### 学習研究社 2本

| | |
|---|---|
| ムーラン・ルージュ戦記 メルヴィルの炎 | 89/8/11 |
| Might and Magic | 90/7/31 |

### 科研 1本

| | |
|---|---|
| エキサイティングラリー | 92/4/24 |

### カプコン 36本

| | |
|---|---|
| 1942 | 85/12/11 |
| ソンソン | 86/2/8 |
| 魔界村 | 86/6/13 |
| 戦場の狼 | 86/9/27 |
| 闘いの挽歌 | 86/12/24 |
| 魔界島 七つの島の大冒険 | 87/4/14 |
| 井出洋介名人の実践麻雀 | 87/9/24 |
| ロックマン | 87/12/17 |
| ヒットラーの復活 トップシークレット | 88/7/20 |
| プロ野球？殺人事件! | 88/12/24 |
| ロックマン2 Dr.ワイリーの謎 | 88/12/24 |
| 天地を喰らう | 89/5/19 |
| 1943 | 89/6/20 |
| ウィロー | 89/7/18 |
| マルサの女 | 89/9/19 |
| スウィートホーム | 89/12/15 |
| わんぱくダック夢冒険 DUCK TALES | 90/1/26 |
| デッドフォックス | 90/2/23 |
| 仮面の忍者 花丸 | 90/3/16 |
| チップとデールの大作戦 | 90/6/8 |
| 2010 ストリートファイター | 90/8/8 |
| ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!? | 90/9/28 |
| 水島新司の大甲子園 | 90/10/26 |
| パジャマヒーロー | 90/12/7 |
| 井出洋介名人の実践麻雀Ⅱ | 91/2/22 |
| 天地を喰らうⅡ 諸葛孔明伝 | 91/4/5 |
| リトル・マーメイド 人魚姫 | 91/7/19 |
| ロックマン4 新たなる野望!! | 91/12/6 |
| CAPCOM バルセロナ'92 | 92/6/5 |
| レッドアリーマーⅡ | 92/7/17 |
| ロックマン5 ブルースの罠!? | 92/12/4 |
| ワイリー&ライトのロックボード ザッツ☆パラダイス | 93/1/15 |
| ダックテイルズ2 | 93/4/23 |
| マイティ ファイナルファイト | 93/6/11 |
| ロックマン6 史上最大の戦い!! | 93/11/5 |
| チップとデールの大作戦2 | 93/12/10 |

### カルチャーブレーン 8本

| | |
|---|---|
| 飛龍の拳 奥義の書 | 87/2/14 |
| シェラザード アラビアン ドリーム | 87/9/3 |
| 飛龍の拳Ⅱ ドラゴンの翼 | 88/7/29 |
| スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド | 89/5/26 |
| 超人ウルトラベースボール | 89/10/27 |
| 飛龍の拳Ⅲ 五人の龍戦士 | 90/7/6 |
| スーパーチャイニーズ3 | 91/3/1 |
| 飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ | 91/6/21 |

### 河田 1本

| | |
|---|---|
| Othello（オセロ） | 86/11/13 |

### キャラクターソフト 9本

| | |
|---|---|
| サンリオカーニバル | 90/11/22 |
| けろけろけろっぴの大冒険 | 91/3/29 |
| みんなのたあ坊のなかよし大作戦 | 91/11/22 |
| ハローキティワールド | 92/3/27 |
| サンリオカップ ポンポンバレー | 92/7/17 |
| ハローキティのおはなばたけ | 92/12/11 |
| サンリオカーニバル2 | 93/1/14 |
| けろけろけろっぴの大冒険2（ドーナツ池はおおさわぎ!!） | 93/2/19 |
| けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム! | 93/12/1 |

### キングレコード 3本

| | |
|---|---|
| ミラクルロピット〜2100年の大冒険〜 | 87/8/7 |

| | |
|---|---|
| ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター | 89/3/17 |
| 赤川次郎の幽霊列車 | 91/2/8 |

### 九娯貿易 ……3本

| | |
|---|---|
| エアーウルフ | 88/12/24 |
| 忍者COPサイゾウ | 89/11/17 |
| クロスファイヤー | 90/11/2 |

### クエスト ……2本

| | |
|---|---|
| 魔天童子 | 90/8/24 |
| ダンジョンキッド | 90/8/31 |

### ケイ・アミューズメントリース ……11本

| | |
|---|---|
| 怒 IKARI | 86/11/26 |
| ジャンボウ | 87/7/18 |
| スティックハンター | 87/12/18 |
| 怒II DOGOSOKEN | 88/4/16 |
| アメリカンフットボール タッチダウンフィーバー | 88/11/11 |
| ザ・トライアスロン | 88/12/16 |
| 脱獄-PRISONERS OF WAR- | 89/6/30 |
| 甲子園 | 89/10/6 |
| 怒III | 90/3/16 |
| 馬券必勝学 ゲートイン | 90/5/25 |
| ステッド 遺跡惑星の野望 | 90/7/27 |

### ケムコ ……20本

| | |
|---|---|
| ダウ・ボーイ | 85/12/11 |
| スパイvsスパイ | 86/4/26 |
| スペースハンター | 86/9/25 |
| 時空（とき）の旅人 | 86/12/26 |
| 南国指令!! スパイvsスパイ | 87/3/27 |
| インドラの光 | 87/10/20 |
| スーパーマン | 87/12/26 |
| 砂漠の狐 戦車戦略 | 88/4/28 |
| 真田十勇士 | 88/6/27 |
| ドナルドダック | 88/9/22 |
| ディジャブ | 88/11/22 |
| 銀河英雄伝説（わが征くは星の大海） | 88/12/21 |
| シャドウゲイト | 89/3/31 |
| ホワイトライオン伝説－ピラミッドの彼方に－ | 89/7/14 |
| 悪魔の招待状 | 89/9/29 |
| ホステージ | 89/12/1 |
| ハッピーバースディ・バッグス | 90/8/3 |
| ノース&サウス わくわく南北戦争 | 90/9/21 |
| ドラゴン ウォーズ | 91/8/9 |
| ミッキーマウスIII 夢ふうせん | 92/9/30 |

### 光栄 ……14本

| | |
|---|---|
| 信長の野望 全・国・版 | 88/3/18 |
| 三國志 | 88/10/30 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 89/4/20 |
| 麻雀大会 | 89/10/31 |
| 信長の野望 戦国群雄伝 | 90/2/3 |
| [水滸伝] 天命の誓い | 90/6/25 |
| 維新の嵐 | 90/9/15 |
| 三國志II | 90/11/2 |
| トップマネジメント | 90/12/12 |
| 大航海時代 | 91/3/15 |
| ランペルール | 91/5/23 |
| ロイヤルブラッド | 91/8/29 |
| 信長の野望 武将風雲録 | 91/12/21 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 | 93/3/25 |

### ココナッツジャパンエンターテイメント ……18本

| | |
|---|---|
| 目指せパチプロ パチ夫くん | 87/12/18 |
| スーパー・ピンボール | 88/8/23 |
| パチ夫くん2 | 89/1/30 |
| アメリカンドリーム | 89/9/23 |
| I LOVE ソフトボール | 89/12/19 |
| ゲームパーティ | 90/8/3 |
| パチ夫くん3 | 90/10/26 |
| 爆笑 愛の劇場 | 90/12/29 |
| パチンコ大作戦1 | 91/7/19 |
| パチ夫くん4 | 91/11/22 |
| 東京パチスロアドベンチャー | 91/12/13 |
| 舛添要一 朝までファミコン | 92/4/17 |
| パチンコ大作戦2 | 92/7/10 |
| 1999 ほれ、みたことか! 世紀末 | 92/9/18 |
| フェラーリ GRAND PRIX CHALLENGE | 92/11/13 |
| パチ夫くん5－Jrの挑戦－ | 93/6/18 |
| パチスロアドベンチャー2 そろっ太くんのパチスロ探偵団 | 93/9/17 |
| パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参! | 94/5/13 |

### コナミ ……59本

| | |
|---|---|
| イー・アル・カンフー | 85/4/22 |
| けっきょく南極大冒険 | 85/4/22 |
| ハイパーオリンピック | 85/6/21 |
| ロードファイター | 85/7/11 |
| ハイパースポーツ | 85/9/27 |
| ツインビー | 86/1/4 |
| グーニーズ | 86/2/21 |
| グラディウス | 86/4/25 |
| がんばれゴエモン! からくり道中 | 86/7/30 |
| キングコング2 怒りのメガトンパンチ | 86/12/18 |
| 火の鳥 鳳凰編 我王の冒険 | 87/1/4 |
| グーニーズ2－フラッテリー最後の挑戦－ | 87/3/18 |
| 月風魔伝 | 87/7/7 |
| 魔城伝説II 大魔司教ガリウス | 87/8/11 |
| 沙羅曼陀 | 87/9/25 |
| ドラゴンスクロール 甦りし魔竜 | 87/12/4 |
| トップガン | 87/12/11 |
| エキサイティングボクシング | 87/12/16 |
| メタルギア | 87/12/22 |
| コナミワイワイワールド | 88/1/14 |
| 魂斗羅（コントラ） | 88/2/9 |
| 鉄腕アトム | 88/2/26 |
| じゃりン子チエ ばくだん娘の幸せさがし | 88/7/15 |
| マッド・シティ | 88/8/12 |
| コナミックスポーツ イン ソウル | 88/9/16 |
| グラディウスII | 88/12/16 |
| がんばれゴエモン2 | 89/1/4 |
| モトクロスチャンピオン | 89/1/27 |
| がんばれペナントレース! | 89/2/28 |
| 激亀忍者伝 | 89/5/12 |
| コズミックウォーズ | 89/8/4 |
| レーサーミニ四駆 ジャパンカップ | 89/8/25 |
| ツインビー3 ポコポコ大魔王 | 89/9/29 |
| トップガン デュアルファイターズ | 89/12/15 |
| 悪魔城伝説 | 89/12/22 |
| がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル | 90/1/5 |
| SUPER魂斗羅（コントラ） | 90/2/2 |
| モアイくん | 90/3/9 |
| 魍魎戦記 MADARA（魔陀羅） | 90/3/30 |
| クォース | 90/4/13 |
| 悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん | 90/10/19 |
| パロディウスだ! | 90/11/30 |
| ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ | 90/12/7 |
| ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城 | 91/1/5 |
| 夢ペンギン物語 | 91/1/25 |
| ガンサイト | 91/3/15 |
| ラグランジュポイント | 91/4/26 |
| クライシスフォース | 91/8/27 |
| ランパート | 91/11/29 |
| ティーンエージミュータントニンジャタートルズ2 ザマンハッタンプロジェクト | 91/12/13 |
| タイニー・トゥーン アドベンチャーズ | 91/12/20 |
| がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝 | 92/1/3 |
| バッキー オヘア | 92/1/31 |
| エスパードリーム2 新たなる戦い | 92/6/26 |
| タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2 モンタナランドへようこそ | 92/11/27 |
| F-1 センセーション | 93/1/29 |
| 悪魔城ドラキュラ | 93/2/5 |
| バイオミラクルぼくってウパ | 93/2/26 |
| もえろツインビー シナモン博士を救え! | 93/3/26 |

### サミー ……6本

| | |
|---|---|
| 龍牙 忍者クルセイダーズ | 90/12/14 |
| ガンデック | 91/4/26 |
| つっぱりウォーズ | 91/6/28 |
| パズロット | 92/2/28 |
| マジックキャンドル | 92/3/6 |
| 嗚呼!野球人生 一直線 | 92/12/25 |

### サンソフト ……32本

| | |
|---|---|
| スーパーアラビアン | 85/7/25 |
| ルート16ターボ | 85/10/4 |
| いっき | 85/11/28 |
| アトランチスの謎 | 86/4/17 |
| 東海道五十三次 | 86/7/3 |
| マドゥーラの翼 | 86/12/18 |
| ファンタジーゾーン | 87/7/20 |
| 天下のご意見番 水戸黄門 | 87/8/11 |
| 上海 | 87/12/4 |
| リップルアイランド | 88/1/23 |
| 超惑星戦記 メタファイト | 88/6/17 |
| 水戸黄門II 世界漫遊記 | 88/8/11 |
| エイリアンシンドローム | 88/12/2 |
| ファンタジーゾーンII オパオパの涙 | 88/12/20 |
| 赤龍王 | 89/2/10 |
| アフターバーナー | 89/3/30 |
| マハラジャ | 89/9/29 |
| バットマン | 89/12/22 |
| ラフ | 90/8/10 |
| 上海II | 90/8/24 |
| なんてったって!!ベースボール | 90/10/26 |
| グレムリン2－新・種・誕・生－ | 90/12/14 |
| なんてったって!!ベースボール 子ガメカセット OBオールスター編 | 91/2/28 |
| なんてったって!! ベースボール 子ガメカセット '91 開幕編 | 91/5/31 |
| へべれけ | 91/9/20 |
| バトルフォーミュラ | 91/9/27 |
| ダイナマイトバットマン | 91/12/20 |
| ギミック | 92/1/31 |
| 炎の闘球児 ドッジ弾平 | 92/3/28 |
| バーコードワールド | 92/12/18 |
| ぴょこたんの大迷路 | 93/3/19 |
| 炎の闘球児 ドッジ弾平2 | 93/3/26 |

### サンリツ電気 ……1本

| | |
|---|---|
| ビーパータイム | 90/8/10 |

### ジー・オー・ワン ……1本

| | |
|---|---|
| THE GOLF '92 | 92/7/3 |

### シグマ商事 ……5本

| | |
|---|---|
| 必殺道場破り | 89/7/18 |
| ベガスコネクション カジノより愛をこめて | 89/11/24 |
| ムサシの冒険 | 90/12/22 |
| ファジカルファイター | 91/5/17 |
| たいむゾーン | 91/10/25 |

### CBSソニーグループ ……5本

| | |
|---|---|
| 聖飢魔II 悪魔の逆襲! | 86/12/25 |
| パリ・ダカール・ラリー・スペシャル | 88/2/1 |
| 究極タイガー | 89/8/4 |
| キャプテン ED（えど） | 89/8/25 |
| 【かってにシロクマ】もりをすくえのまき | 89/12/15 |

### ジャレコ ……47本

| | |
|---|---|
| エクセリオン | 85/2/11 |
| フォーメーションZ | 85/4/4 |
| 忍者くん 魔城の冒険 | 85/5/10 |
| フィールドコンバット | 85/7/9 |
| シティ コネクション | 85/9/27 |
| 忍者じゃじゃ丸くん | 85/11/15 |
| アーガス | 86/4/17 |
| チョップリフター | 86/6/26 |
| じゃじゃ丸の大冒険 | 86/8/22 |
| うる星やつら ラムのウェディングベル | 86/10/23 |
| ミシシッピー殺人事件 | 86/10/31 |
| 妖怪倶楽部 | 87/5/19 |
| 燃えろ!! プロ野球 | 87/6/26 |
| バイオ戦士DAN インクリーザーとの闘い | 87/9/22 |
| エスパ冒険隊 魔王の砦 | 87/10/13 |
| 宇宙船コスモキャリア | 87/11/6 |
| 燃えろ!!プロテニス | 88/4/15 |
| 伝説の騎士エルロンド | 88/7/15 |
| 燃えろ!!プロ野球'88決定版 | 88/8/10 |
| マニアックマンション | 88/9/13 |
| 西遊記ワールド | 88/11/11 |
| 燃えろ!!ジュニアバスケット TWO ON TWO | 88/11/22 |
| 中国占星術 | 88/11/29 |
| 燃えろ!!プロサッカー | 88/12/23 |
| じゃじゃ丸忍法帳 | 89/3/28 |
| 新燃えろ!!プロ野球 | 89/7/13 |
| 落っことしパズル とんじゃん!? | 89/9/29 |
| 寺尾のどすこい大相撲 | 89/11/24 |
| ピンボールクエスト | 89/12/15 |
| ザ・ロード・オブ・キング | 89/12/21 |
| じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城 | 90/5/29 |
| 燃えろ!! 柔道WARRIORS | 90/6/29 |
| 燃えプロ!'90感動編 | 90/7/27 |
| マジック・ジョン | 90/9/28 |
| ふしぎなブロビー ブロバニアの危機 | 90/11/29 |
| 西遊記ワールドII 天上界の魔神 | 90/12/7 |
| メタルフレーム サイバスター | 90/12/14 |
| 忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦 | 91/3/29 |
| 燃えプロ! 最強編 | 91/11/22 |
| つるピカハゲ丸 めざせ! つるセコの証 | 91/12/13 |
| ピザポップ | 92/1/7 |
| プラズマ・ボール | 92/3/27 |
| 闘魂倶楽部 | 92/7/24 |
| ゴール!! | 92/9/25 |
| 妖精物語 ロッド・ランド | 92/12/11 |
| めざせトッププロ グリーンに賭ける夢 | 93/3/5 |
| USA アイスホッケー in FC | 93/3/6 |

### スクウェア ……11本

| | |
|---|---|
| テグザー | 85/12/19 |
| キングスナイト | 86/9/18 |
| ハイウェイスター | 87/8/7 |
| JJ | 87/12/7 |
| ファイナルファンタジー | 87/12/18 |

| | |
|---|---|
| ディープダンジョンⅢ 勇士への旅 | 88/5/13 |
| 半熟英雄 | 88/12/2 |
| ファイナルファンタジーⅡ | 88/12/17 |
| スクウェアのトム・ソーヤ | 89/11/30 |
| ファイナルファンタジーⅢ | 90/4/27 |
| ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ | 94/2/27 |

### セタ……7本

| | |
|---|---|
| 本将棋 内藤九段将棋秘伝 | 85/8/10 |
| 森田将棋 | 87/4/14 |
| エイト・アイズ | 88/9/27 |
| トム・ソーヤーの冒険 | 89/2/6 |
| マーダークラブ | 89/6/30 |
| マジック・ダーツ | 91/4/26 |
| シルヴァ・サーガ | 92/7/24 |

### ソフエル……7本

| | |
|---|---|
| ザ・マネーゲーム | 88/8/10 |
| 100万$キッド 幻の帝王編 | 89/1/6 |
| 帰って来た!軍人将棋 なんやそれ!? | 89/5/26 |
| ザ・マネーゲームⅡ「兜町の奇跡」 | 89/12/20 |
| タイタン | 90/8/10 |
| 地底戦空バゾルダー | 91/11/15 |
| モンスターメーカー 7つの秘宝 | 91/12/20 |

### ソフトプロ……2本

| | |
|---|---|
| カラテカ | 85/12/5 |
| サーカス・チャーリー | 86/3/4 |

### タイトー……49本

| | |
|---|---|
| スペースインベーダー | 85/4/17 |
| ちゃっくんぽっぷ | 85/5/24 |
| エレベーター アクション | 85/6/28 |
| フロントライン | 85/8/1 |
| スカイデストロイヤー | 85/11/14 |
| ジャイロダイン | 86/3/13 |
| 影の伝説 | 86/4/18 |
| 六四三の剣 ただいま修業中 | 86/8/8 |
| たけしの挑戦状 | 86/12/10 |
| アルカノイド | 86/12/26 |
| 未来神話ジャーヴァス | 87/6/30 |
| キョンシーズ2 | 87/9/25 |
| ミネルバトンサーガ ラゴンの復活 | 87/10/23 |
| 京都 龍の寺殺人事件 | 87/12/11 |
| タイトーグランプリ 栄光のライセンス | 87/12/18 |
| アルカノイドⅡ | 88/3/8 |
| 不動明王伝 | 88/3/29 |
| 究極ハリキリスタジアム | 88/6/28 |
| レインボーアイランド | 88/7/26 |
| たけしの戦国風雲児 | 88/11/25 |
| 究極ハリキリスタジアム '88 選手新データバージョン | 88/12/16 |
| アキラ | 88/12/24 |
| 京都 花の密室殺人事件 | 89/2/11 |
| 爆笑 人生劇場 | 89/3/17 |
| オペレーション・ウルフ | 89/3/31 |
| 究極ハリキリスタジアム 平成元年版 | 89/7/21 |
| 中華大仙 | 89/9/22 |
| ゴルフッ子オープン | 89/11/25 |
| タイトー チェイスH.Q. | 89/12/8 |
| フリップル | 89/12/15 |
| ドンドコドン | 90/3/9 |
| パワー・ブレイザー | 90/4/20 |
| 無頼戦士（ブライファイター） | 90/7/20 |
| インセクターX | 90/9/21 |
| 究極ハリキリスタジアムⅢ | 91/3/1 |
| 爆笑 人生劇場2 | 91/3/22 |
| タイトーバスケットボール | 91/4/26 |
| テトラ・スター | 91/5/24 |
| JuJu伝説 | 91/7/19 |
| SD刑事ブレイダー | 91/8/2 |
| 爆笑 人生劇場3 | 91/12/20 |
| ドンドコドン2 | 92/1/31 |
| 究極ハリキリ甲子園 | 92/3/19 |
| わんぱくコックンのグルメワールド | 92/4/24 |
| 聖鈴伝説リックル | 92/6/26 |
| フリントストーン The Rescue of Dino & Hoppy | 92/8/7 |
| キャプテンセイバー | 92/9/29 |
| バブルボブル2 | 93/3/5 |
| ジェットソン | 93/4/23 |

### タカラ……10本

| | |
|---|---|
| 戦え!超ロボット生命体トランスフォーマー コンボイの謎 | 86/12/5 |
| ー失われたメッセージーロストワード オブ ジェニー | 87/3/25 |
| 光の戦士フォトン 惑星ゾルディアスの戦い | 87/8/28 |
| スペースハリアー | 89/1/6 |
| 超人狼戦記ウォーウルフ | 91/6/28 |
| 少年アシベ ネパール大冒険の巻 | 91/11/15 |
| バナナン王子の大冒険 | 91/12/20 |
| 伝染るんです。 かわうそハワイへ行く | 92/3/6 |
| ひらけ! ポンキッキ | 92/4/17 |
| RPG（ローブレ）人生ゲーム | 93/11/26 |

### タケル……1本

| | |
|---|---|
| ココロン | 91/5/3 |

### T.S.S……2本

| | |
|---|---|
| スーパー ラグビー | 89/12/27 |
| ワールドボクシング | 90/9/8 |

### データイースト……22本

| | |
|---|---|
| B-ウイング | 86/6/3 |
| バギー・ポッパー | 86/10/8 |
| 闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光 | 87/6/12 |
| ゴルフ倶楽部 バーディ・ラッシュ | 87/12/9 |
| ドナルドランド | 88/1/29 |
| 探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件 | 88/2/26 |
| ビー・バップ・ハイスクール 高校生極楽伝説 | 88/3/30 |
| サッカーリーグ ウィナーズカップ | 88/8/12 |
| コブラコマンド | 88/10/21 |
| ワールドグランプリ POLE to FINISH | 89/1/31 |
| ペナントリーグ!! ホームランナイター | 89/3/31 |
| ロボコップ | 89/8/25 |
| ヘラクレスの栄光Ⅱ タイタンの滅亡 | 89/12/23 |
| ヘビーバレル | 90/3/2 |
| バルダーダッシュ | 90/3/23 |
| THEペナントリーグ ホームランナイター90 | 90/7/24 |
| リトルマジック | 90/9/14 |
| 探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに | 90/9/28 |
| 大怪獣デブラス | 90/12/21 |
| ダークロード | 91/2/8 |
| ロボコップ2 | 91/4/2 |
| メタルマックス | 91/5/24 |

### デービーソフト……6本

| | |
|---|---|
| フラッピー | 85/6/14 |
| 高機動戦闘メカ ヴォルガードⅡ | 85/12/7 |
| 頭脳戦艦ガル | 85/12/14 |
| レイラ | 86/12/20 |
| うっでいぽこ | 87/6/20 |
| 鉄道王 | 87/12/12 |

### テクノスジャパン……16本

| | |
|---|---|
| 熱血硬派くにおくん | 87/4/17 |
| 双截龍（ダブルドラゴン） | 88/4/8 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 88/7/26 |
| ダウンタウン熱血物語 | 89/4/25 |
| U.S. チャンピオンシップ V'BALL | 89/11/10 |
| 双截龍Ⅱ The Revenge | 89/12/22 |
| 熱血高校ドッジボール部サッカー編 | 90/5/18 |
| ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 | 90/10/12 |
| 双截龍Ⅲ The Rosetta Stone | 91/2/22 |
| すごろクエスト ダイスの戦士たち | 91/6/28 |
| ダウンタウン スペシャル♥ くにおくんの時代劇だよ全員集合! | 91/7/26 |
| いけいけ熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」 | 92/2/7 |
| びっくり熱血新記録! はるかなる金メダル | 92/6/26 |
| 熱血格闘伝説 | 92/12/23 |
| くにおくんの熱血サッカーリーグ | 93/4/23 |
| 熱血! すとりーとバスケット がんばれDUNK HEROES | 93/12/17 |

### テクモ……19本

| | |
|---|---|
| マイティボンジャック | 86/4/24 |
| ソロモンの鍵 | 86/7/30 |
| スーパースターフォース　時空暦の秘密 | 86/11/11 |
| アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃 | 87/4/17 |
| つっぱり大相撲 | 87/9/18 |
| キャプテン翼 | 88/4/28 |
| 忍者龍剣伝 | 88/12/9 |
| 激闘プロレス!! 闘魂伝説 | 89/9/1 |
| 激闘スタジアム!! | 89/12/15 |
| 忍者龍剣伝Ⅱ 暗黒の邪神剣 | 90/4/6 |
| キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー | 90/7/20 |
| テクモボウル | 90/11/30 |
| テクモ ワールドカップサッカー | 90/12/7 |
| おぼっちゃまくん | 91/4/5 |
| 忍者龍剣伝Ⅲ～黄泉の方船～ | 91/6/21 |
| キャッ党忍伝てやんでえ | 91/7/19 |
| ラディア戦記ー黎明篇ー | 91/11/15 |
| テクモ スーパーボウル | 91/12/13 |
| ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦 | 92/1/24 |

### トーワチキ……7本

| | |
|---|---|
| シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件 | 86/12/11 |
| エルナークの財宝 | 87/8/10 |
| 名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件 | 88/5/13 |
| ガーフィールドの一週間 | 89/4/7 |
| 名探偵ホームズ Mからの挑戦状 | 89/5/1 |
| アイドル八犬伝 | 89/9/14 |
| ドラゴンファイター | 90/8/10 |

### 東亜プラン……1本

| | |
|---|---|
| スノーブラザーズ | 91/12/6 |

### 東映動画……14本

| | |
|---|---|
| バルトロン | 86/3/19 |
| 北斗の拳 | 86/8/10 |
| 長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険 | 86/11/21 |
| 北斗の拳2 | 87/4/17 |
| SWAT | 87/9/11 |
| スケバン刑事Ⅲ | 88/1/22 |
| 仮面の忍者 赤影 | 88/5/20 |
| ファイティングロード | 88/12/13 |
| 北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝 | 89/10/19 |
| 光と闇の戦い 新里見八犬伝 | 89/12/8 |
| もっともあぶない刑事 | 90/2/6 |
| ブラッディ ウァリアーズ シャンゴーの逆襲 | 90/10/19 |
| 北斗の拳4 七星覇拳伝 北斗神拳の彼方へ | 91/3/29 |
| 紫禁城 | 91/4/26 |

### 東京書籍……7本

| | |
|---|---|
| けいさんゲーム さんすう1年 | 86/4/25 |
| けいさんゲーム算数2年 | 86/4/25 |
| けいさんゲーム算数3年 | 86/4/25 |
| けいさんゲーム算数4年 | 86/10/30 |
| けいさんゲーム算数5・6年 小数・分数のまとめ | 86/10/30 |
| 太陽の神殿 アステカⅡ | 88/8/3 |
| サイクルレース ロードマン 激走!! 日本一周4000キロ | 88/12/17 |

### 東芝EMI……8本

| | |
|---|---|
| パチコン | 85/11/21 |
| ハイドライド・スペシャル | 86/3/18 |
| バード・ウィーク | 86/6/3 |
| ディーヴァ ストーリー6 ナーサティアの玉座 | 86/12/5 |
| ダイナマイトボウル | 87/5/24 |
| ゾイド 中央大陸の戦い | 87/9/5 |
| マグナム危機一髪 エンパイアシティ 1931 | 87/12/25 |
| ゾイド2 ゼネバスの逆襲 | 89/1/27 |

### 東宝……6本

| | |
|---|---|
| タッチ ミステリー・オブ トライアングル | 87/3/14 |
| ジーキル博士の彷魔が刻 | 88/4/8 |
| ゴジラ | 88/12/9 |
| 燃える!お兄さん | 89/8/8 |
| タイムズ・オブ・ロア失われたメダリオン | 90/12/7 |
| ふしぎの海のナディア | 91/3/15 |

### 徳間書店……10本

| | |
|---|---|
| エグゼドエグゼス | 85/12/21 |
| ロットロット | 85/12/21 |
| ゴーストバスターズ | 86/9/22 |
| ラビリンス 魔王の迷宮 | 87/1/7 |
| 夢幻戦士ヴァリス | 87/8/21 |
| キャプテン シルバー | 88/12/16 |
| パワーサッカー | 90/3/30 |
| まじゃべんちゃー 麻雀戦記 | 90/10/19 |
| ゴルビーのパイプライン大作戦 | 91/4/12 |
| ぷよぷよ | 93/7/23 |

### トミー……5本

| | |
|---|---|
| メカ生体ゾイド　黙示録 | 90/12/21 |
| モノポリー | 91/11/1 |
| アメリカ横断ウルトラクイズ 史上最大の戦い | 91/11/29 |
| 三つ目がとおる | 92/7/17 |
| コロンブスー黄金の夜明けー | 92/11/20 |

### トンキンハウス……8本

| | |
|---|---|
| ファミリーシンセ いきなりミュージシャン | 87/3/5 |
| ロマンシア | 87/10/30 |
| エリュシオン | 88/4/28 |
| 暗黒神話 ヤマトタケル伝説 | 89/3/24 |
| パーフェクト ボウリング | 89/7/25 |
| ソフトボール天国 | 89/10/27 |
| プロディアランド | 90/8/11 |
| ガンナック | 90/10/5 |

### ナクザット……1本

| | |
|---|---|
| Summer Carnival '92 烈火 | 92/7/17 |

### ナツメ……8本

| | |
|---|---|
| 東方見文録 | 88/11/10 |
| ダンジョン&マジック SWORDS OF ELEMENT | 89/11/10 |
| アバドックス | 89/12/15 |

| | |
|---|---|
| 中国雀士物語・東風（トンフー） | 89/12/23 |
| ファイナルミッション | 90/6/22 |
| 闇の仕事人 KAGE | 90/8/10 |
| ドラドラドラ | 91/1/25 |
| カオスワールド | 91/10/25 |

## ナムコ……83本

| | |
|---|---|
| ギャラクシアン | 84/9/7 |
| パックマン | 84/11/2 |
| ゼビウス | 84/11/8 |
| マッピー | 84/11/14 |
| ギャラガ | 85/2/15 |
| ディグダグ | 85/6/4 |
| ワープマン | 85/7/12 |
| ドルアーガの塔 | 85/8/6 |
| バトルシティー | 85/9/9 |
| パックランド | 85/11/21 |
| バーガータイム | 85/11/27 |
| スターラスター | 85/12/6 |
| タッグチームプロレスリング | 86/4/2 |
| ディグダグII | 86/4/18 |
| スーパーチャイニーズ | 86/6/20 |
| バベルの塔 | 86/7/18 |
| ワルキューレの冒険 時の鍵の伝説 | 86/8/1 |
| スカイキッド | 86/8/22 |
| スーパーゼビウス ガンプの謎 | 86/9/19 |
| マッピーランド | 86/11/26 |
| プロ野球 ファミリースタジアム | 86/12/10 |
| メトロクロス | 86/12/16 |
| ドラゴンバスター | 87/1/7 |
| さんまの名探偵 | 87/4/2 |
| ファミリージョッキー | 87/4/24 |
| ファミリーボクシング | 87/6/19 |
| ドラゴンスレイヤーIV | 87/7/17 |
| ファミリーマージャン | 87/8/11 |
| デジタル・デビル物語 女神転生 | 87/9/11 |
| サイドポケット | 87/10/30 |
| ルパン三世 パンドラの遺産 | 87/11/6 |
| 時空勇伝 デビアス | 87/11/27 |
| スターウォーズ | 87/12/4 |
| ファミリーテニス | 87/12/11 |
| カルノフ | 87/12/18 |
| プロ野球 ファミリースタジアム87年度版! | 87/12/22 |
| ファミリーサーキット | 88/1/6 |
| ローリングサンダー | 88/3/17 |
| 独眼竜正宗 | 88/4/5 |
| ナムコクラシック | 88/5/27 |
| 妖怪道中記 | 88/6/24 |
| カイの冒険 | 88/7/22 |
| 三国志 中原の覇者 | 88/7/29 |
| ファイナルラップ | 88/8/12 |
| えりかとさとるの夢冒険 | 88/9/27 |
| 源平討魔伝 | 88/10/21 |
| 貝獣物語 | 88/11/18 |
| ファミリーマージャンII 上海への道 | 88/11/25 |
| キングオブキングス | 88/12/9 |
| プロ野球 ファミリースタジアム'88年度版 | 88/12/20 |
| ワギャンランド | 89/2/9 |
| ハイドライド3 闇からの訪問者 | 89/2/17 |
| 早打ちスーパー囲碁 | 89/3/3 |
| ファミリーピンボール | 89/3/24 |
| ドラゴンスピリット 新たなる伝説 | 89/4/14 |
| マインドシーカー | 89/4/18 |
| デビルマン | 89/4/25 |
| ドラゴンバスターII 闇の封印 | 89/4/27 |
| ラサール石井のチャイルズクエスト | 89/6/23 |
| クインティ | 89/6/27 |
| ドラゴンニンジャ | 89/7/14 |
| ケルナグール | 89/7/21 |
| ファミスタ'89 開幕版!! | 89/7/28 |
| スプラッターハウス わんぱくグラフィティ | 89/7/31 |
| ファミスタ'90 | 89/12/19 |
| マッピーキッズ | 89/12/22 |
| デジタル・デビル物語 女神転生II | 90/4/6 |
| バトルフリート | 90/6/22 |
| ワギャンランド2 | 90/12/14 |
| ファミスタ'91 | 90/12/21 |
| じゅうべえくえすと | 91/1/4 |
| ナムコット麻雀III マージャン天国 | 91/3/8 |
| ファミリーサーキット'91 | 91/7/19 |
| ちびまる子ちゃん うきうきショッピング | 91/10/4 |
| 平成天才バカボン | 91/12/6 |
| ファミスタ'92 | 91/12/20 |
| ナムコクラシックII | 92/3/13 |
| 三国志II 覇王の大陸 | 92/6/10 |
| ドリームマスター | 92/9/22 |
| トップストライカー | 92/10/22 |
| ワギャンランド3 | 92/12/8 |
| ファミスタ'93 | 92/12/22 |
| ファミスタ'94 | 93/12/1 |

## 日本コンピュータシステム……2本

| | |
|---|---|
| バトルトード | 91/12/20 |
| ダブルムーン伝説 | 92/10/30 |

## 日本物産……12本

| | |
|---|---|
| マグマックス | 86/3/19 |
| セクロス | 86/5/15 |
| テラクレスタ | 86/9/27 |
| クレイジー・クライマー | 86/12/26 |
| ブービーキッズ | 87/7/10 |
| アルテリオス | 87/11/13 |
| コスモポリスギャリバン | 88/6/3 |
| KEIBA SIMULATION 本命 | 89/4/28 |
| 黒鉄ヒロシの予想大好き! 勝馬伝説 | 90/4/20 |
| ニチブツマージャンIII マージャンGメン | 90/7/20 |
| F1サーカス | 92/2/7 |
| 麻雀大戦 | 92/5/20 |

## 任天堂……49本

| | |
|---|---|
| ドンキーコング | 83/7/15 |
| ドンキーコングJR. | 83/7/15 |
| ポパイ | 83/7/15 |
| 五目ならべ 連珠 | 83/8/27 |
| 麻雀 | 83/8/27 |
| マリオブラザーズ | 83/9/9 |
| ポパイの英語遊び | 83/11/22 |
| ベースボール | 83/12/7 |
| ドンキーコングJR.の算数遊び | 83/12/12 |
| テニス | 84/1/14 |
| ピンボール | 84/2/2 |
| ワイルドガンマン | 84/2/18 |
| ダックハント | 84/4/21 |
| ゴルフ | 84/5/1 |
| ホーガンズアレイ | 84/6/12 |
| ドンキーコング3 | 84/7/4 |
| デビルワールド | 84/10/5 |
| F1レース | 84/11/2 |
| 4人打ち麻雀 | 84/11/2 |
| アーバンチャンピオン | 84/11/14 |
| クルクルランド | 84/11/22 |
| エキサイトバイク | 84/11/30 |
| バルーンファイト | 85/1/22 |
| アイスクライマー | 85/1/30 |
| サッカー | 85/4/9 |
| レッキングクルー | 85/6/18 |
| スパルタンX | 85/6/21 |
| ブロック | 85/7/26 |
| ジャイロ | 85/8/13 |
| スーパーマリオブラザーズ | 85/9/13 |
| マッハライダー | 85/11/21 |
| マイクタイソン・パンチアウト!! | 87/11/21 |
| 銀河の三人 | 87/12/15 |
| ファミコンウォーズ | 88/8/12 |
| スーパーマリオブラザーズ3 | 88/10/23 |
| MOTHER | 89/7/27 |
| ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 | 90/4/20 |
| Dr.マリオ | 90/7/27 |
| 新4人打ちマージャン 役満天国 | 91/6/28 |
| マリオオープンゴルフ | 91/9/20 |
| ヨッシーのたまご | 91/12/14 |
| ファイアーエムブレム外伝 | 92/3/14 |
| スーパーマリオUSA | 92/9/14 |
| ヨッシーのクッキー | 92/11/21 |
| 星のカービィ 夢の泉の物語 | 93/3/23 |
| ジョイメカファイト | 93/5/21 |
| テトリスフラッシュ | 93/9/21 |
| ゼルダの伝説1 | 94/2/19 |
| ワリオの森 | 94/2/19 |

## ハイスコアメディアワーク……2本

| | |
|---|---|
| ゾンビハンター | 87/7/3 |
| ファリア 封印の剣 | 89/7/21 |

## パック・イン・ビデオ……11本

| | |
|---|---|
| ランボー | 87/12/4 |
| シュワルツェネッガー プレデター | 88/3/10 |
| ナイトライダー | 88/9/30 |
| サンダーバード | 89/9/29 |
| 未来（フューチャー）戦史ライオス | 89/12/1 |
| 川のぬし釣り | 90/8/10 |
| 爆笑!スターものまね四天王 | 90/9/14 |
| 地獄極楽丸 | 90/12/21 |
| ダイ・ハード | 91/7/19 |
| ターミネーター2 | 92/6/26 |
| エイセス アイアンイーグルIII | 92/8/7 |

## バップ……8本

| | |
|---|---|
| 元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険 | 86/11/21 |
| スーパーリアル ベースボール | 88/7/30 |
| スーパーダイナミックス バドミントン | 88/8/26 |
| TAO（道） | 89/12/1 |
| マックス・ウォーリアー～惑星戒厳令～ | 91/2/15 |
| ベースボールファイター | 91/7/5 |
| ドキ!ドキ!遊園地 ～クレイジーランド大作戦～ | 91/8/9 |
| ちいさなおばけアッチコッチソッチ | 92/12/4 |

## ハドソン……36本

| | |
|---|---|
| ナッツ&ミルク | 84/7/28 |
| ロードランナー | 84/7/31 |
| バンゲリング ベイ | 85/2/22 |
| チャンピオンシップ・ロードランナー | 85/4/17 |
| スターフォース | 85/6/25 |
| ブーヤン | 85/9/20 |
| チャレンジャー | 85/10/15 |
| バイナリィランド | 85/12/19 |
| ボンバーマン | 85/12/19 |
| 忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻 | 86/3/5 |
| スターソルジャー | 86/6/13 |
| 高橋名人の冒険島 | 86/9/12 |
| 迷宮組曲 ミロンの大冒険 | 86/11/13 |
| ドラえもん | 86/12/12 |
| ミッキーマウス 不思議の国の大冒険 | 87/3/6 |
| 高橋名人のBUGってハニー | 87/6/5 |
| ヘクター'87 | 87/7/16 |
| ボンバーキング | 87/8/7 |
| 桃太郎伝説 | 87/10/26 |
| ファザナドゥ | 87/11/16 |
| サラダの国のトマト姫 | 88/5/27 |
| 亀の恩返し | 88/8/26 |
| 桃太郎電鉄 | 88/12/2 |
| 星霊狩り | 89/12/8 |
| 魔神英雄伝ワタル外伝 | 90/3/23 |
| キャッスルクエスト | 90/5/18 |
| ビックリマン☆ワールドー激闘聖戦士ー | 90/7/27 |
| KLAX | 90/12/14 |
| ジャッキーチェン | 91/1/25 |
| 高橋名人の冒険島II | 91/4/26 |
| ボンバーマンII | 91/6/28 |
| SUPER桃太郎電鉄 | 92/3/20 |
| 高橋名人の冒険島III | 92/7/31 |
| FC原人 | 93/7/30 |
| 桃太郎伝説外伝 | 93/12/17 |
| 高橋名人の冒険島IV | 94/6/24 |

## バリエ……7本

| | |
|---|---|
| 中嶋悟F-1ヒーロー | 88/12/9 |
| トップライダー | 88/12/17 |
| ヴィナス戦記 | 89/10/14 |
| ガンヘッド 新たなる戦い | 90/4/13 |
| ぱられるワールド | 90/8/10 |
| グランド マスター | 91/2/26 |
| 中嶋悟監修F-1ヒーロー2 | 91/9/27 |

## HAL研究所……14本

| | |
|---|---|
| エアー・フォートレス | 87/8/17 |
| スター・ゲート | 87/9/24 |
| ミリピード 巨大昆虫の逆襲 | 87/10/1 |
| ジャウスト | 87/10/30 |
| 【ソフトハウス連続殺人事件】殺意の階層 | 88/1/7 |
| ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル | 88/2/1 |
| エッガーランド 迷宮の復活 | 88/8/9 |
| ローラーボール | 88/12/20 |
| 御存知弥次喜多珍道中 | 89/11/7 |
| アドベンチャーズ オブ ロロ | 90/1/6 |
| 宇宙警備隊 SDF | 90/9/7 |
| アドベンチャーズ オブ ロロII | 90/12/26 |
| NEWゴーストバスターズ2 | 90/12/26 |
| メタルスレイダーグローリー | 91/8/30 |

## バンダイ……57本

| | |
|---|---|
| キン肉マン マッスルタッグマッチ | 85/11/8 |
| 超時空要塞マクロス | 85/12/10 |
| オバケのQ太郎 ワンワンパニック | 85/12/16 |
| ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 | 86/4/17 |
| 機動戦士Zガンダム ホットスクランブル | 86/8/28 |
| ファミリートレーナーシリーズ1 アスレチックワールド | 86/11/12 |
| ドラゴンボール 神龍の謎 | 86/11/27 |
| ファミリートレーナーシリーズ2 ランニングスタジアム | 86/12/23 |
| ファミリートレーナーシリーズ3 エアロビスタジオ | 87/2/26 |
| ポケットザウルス 十王剣の謎 | 87/2/27 |

# 逆引きINDEX

| | |
|---|---|
| ファミリートレーナーシリーズ4 ジョギングレース | 87/5/28 |
| カラオケスタジオ | 87/7/30 |
| ファミリートレーナーシリーズ5 迷路大作戦 | 87/7/31 |
| 聖闘士星矢 黄金伝説 | 87/8/10 |
| ファミリートレーナーシリーズ6 マンハッタンポリス | 87/8/31 |
| カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20 Vol.1 | 87/10/28 |
| ファミリートレーナーシリーズ7 ファミトレ大運動会 | 87/11/27 |
| ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦 | 87/12/22 |
| ファミリートレーナーシリーズ8 突撃!風雲たけし城 | 87/12/28 |
| 仮面ライダー倶楽部 | 88/2/3 |
| カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20 Vol.2 | 88/2/18 |
| 聖闘士星矢 黄金伝説完結編 | 88/5/30 |
| 闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸 | 88/8/10 |
| ドラゴンボール 大魔王復活 | 88/8/12 |
| ファミリートレーナーシリーズ9 風雲!!たけし城二 | 88/12/20 |
| ファミリートレーナーシリーズ10 ●霊幻道士● ベビーキョンシーのあみだ大冒険 | 89/1/26 |
| ファミコンジャンプ 英雄列伝 | 89/2/15 |
| スペースシャドー | 89/2/20 |
| 魁!男塾 疾風一号生 | 89/3/3 |
| SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記 | 89/6/25 |
| 美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負 | 89/7/25 |
| 名門!第三野球部 | 89/8/8 |
| ドラゴンボール3 悟空伝 | 89/10/27 |
| おそ松くん バック・トゥ・ザ・ミーの出っ歯の巻 | 89/12/8 |
| 悪魔くん 魔界の罠 | 90/2/24 |
| ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部 | 90/4/7 |
| SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 | 90/8/11 |
| おえかキッズ アンパンマンとおえかきしよう!! | 90/10/25 |
| ドラゴンボールZ 強襲! サイヤ人 | 90/10/27 |
| SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記 | 90/12/22 |
| まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!! | 91/3/21 |
| おえかキッズ アンパンマンのひらがなだいすき | 91/3/26 |
| ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!! | 91/8/10 |
| SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士 | 91/10/12 |
| ファミコンジャンプⅡ 最強の7人 | 91/12/2 |
| まじかる☆タルるートくん2 まほうだいぼうけん | 92/6/19 |
| ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間 | 92/8/7 |
| SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3~伝説の騎士団~ | 92/10/23 |
| データック専用ミニカセットドラゴンボールZ 激闘天下一武道会 | 92/12/29 |
| データック専用ミニカセット ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト! | 93/4/23 |
| データック専用ミニカセット SDガンダム ガンダム ウォーズ | 93/4/23 |
| ドラゴンボールZ 外伝 サイヤ人絶滅計画 | 93/8/6 |
| クレヨンしんちゃん "オラとポイポイ" | 93/8/27 |
| データック専用ミニカセット クレヨンしんちゃん "オラとポイポイ" | 93/8/27 |
| データック専用ミニカセット 幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会 | 93/10/22 |
| ろくでなしBLUES | 93/10/29 |
| データック専用ミニカセット J-LEAGUE スーパートッププレイヤーズ | 94/4/22 |

### バンプレスト 9本

| | |
|---|---|
| SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所 | 90/4/20 |
| SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団 | 90/7/7 |
| SD戦国武将列伝 烈火のごとく天下を盗れ! | 90/9/8 |
| 必殺仕事人 | 90/12/15 |
| マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い | 91/8/3 |
| 第2次スーパーロボット大戦 | 91/12/19 |
| シャッフルファイト | 92/10/9 |
| グレイトバトルサイバー | 92/12/25 |
| バトルベースボール | 93/2/19 |

### ビーアイ 1本

| | |
|---|---|
| データック専用ミニカセット バトルラッシュ | 93/11/13 |

### ピクセル 1本

| | |
|---|---|
| 影狼伝説 | 90/5/11 |

### ビクターエンタテインメント 13本

| | |
|---|---|
| バナナ | 86/9/8 |
| 花のスター街道 | 87/3/17 |
| アウトランダーズ | 87/12/4 |
| 釣りキチ三平~ブルーマーリン編~ | 88/3/17 |
| イース | 88/8/26 |
| かぐや姫伝説 | 88/12/16 |
| サンサーラ・ナーガ | 90/3/23 |
| イースⅡ | 90/5/25 |
| [illegible] | 90/8/30 |
| 虹のシルクロード~ジグザグ冒険記~ | 91/2/22 |
| イースⅢ ワンダラーズ フロム イース | 91/9/27 |
| スター・ウォーズ | 91/11/15 |
| スター・ウォーズ 帝国の逆襲 | 93/3/12 |

### ビスコ 4本

| | |
|---|---|
| ダッシュ野郎 | 90/6/15 |
| グレートボクシング RUSH・UP | 90/12/7 |
| ツインイーグル | 91/4/12 |
| ウエスタンキッズ | 91/9/13 |

### ビック東海 10本

| | |
|---|---|
| アイギーナの予言「バルバルークの伝説より」 | 86/11/21 |
| チェスター・フィールド "暗黒神への挑戦" | 87/7/30 |
| ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏 | 88/3/26 |
| カケフ君のジャンプ天国 スピード地獄 | 88/7/22 |
| 突然!マッチョマン | 88/12/2 |
| 電撃ビッグバン! | 89/1/27 |
| 全米プロバスケット | 89/7/21 |
| コンフリクト | 89/12/1 |
| ゴルゴ13 第二章 イカロスの謎 | 90/7/27 |
| まじかるキッズどろぴ~ | 90/12/14 |

### BPS 6本

| | |
|---|---|
| 囲碁 九路盤対局 | 87/8/11 |
| スーパーブラックオニキス | 88/7/14 |
| テトリス | 88/12/22 |
| ハットリス | 90/7/6 |
| テトリス2+ボンブリス | 91/12/13 |
| スポット | 92/10/16 |

### ヒューマン 1本

| | |
|---|---|
| エジプト | 91/5/31 |

### ヒロ 1本

| | |
|---|---|
| キョロちゃんランド | 92 12/11 |

### フェイス 1本

| | |
|---|---|
| 千代の富士の大銀杏 | 90/12/7 |

### フジテレビ 1本

| | |
|---|---|
| 小公子セディ | 88/12/24 |

### ヘクト 19本

| | |
|---|---|
| 将軍 | 88/5/27 |
| アメリカ大統領選挙 | 88/10/28 |
| 株式道場 実践編 | 89/5/2 |
| 囲碁指南 | 89/7/14 |
| エモやんの10倍プロ野球 セリーグ編 | 89/12/19 |
| キャデラック | 90/2/2 |
| 京都 財テク殺人事件 | 90/11/2 |
| ゴルフグランドスラム | 91/1/31 |
| 麻雀倶楽部永田町－総裁戦－ | 91/4/25 |
| 囲碁指南'91 | 91/7/5 |
| グレートディール | 91/10/25 |
| ビジネス ウォーズ 最強の企業戦略M&A | 92/1/24 |
| 将棋名鑑'92 | 92/1/30 |
| 囲碁指南'92 | 92/3/10 |
| クイズ プロジェクトQ | 92/5/29 |
| ムーンクリスタル | 92/8/28 |
| 囲碁指南'93 | 92/11/27 |
| 将棋名鑑'93 | 92/12/4 |
| 囲碁指南'94 | 93/12/17 |

### ホーステック 2本

| | |
|---|---|
| めぞん一刻 | 88/7/21 |
| 大戦略 | 88/10/11 |

### ホット・ビィ 11本

| | |
|---|---|
| ザ・ブラックバス | 87/2/6 |
| 星をみるひと | 87/10/27 |
| 武田信玄 | 88/3/28 |
| ザ・ブラックバスⅡ | 88/10/18 |
| 武田信玄2 | 89/8/21 |
| プレジデントの選択 | 90/3/2 |
| パラメデス | 90/7/6 |
| オーバーホライゾン | 91/4/26 |
| パラメデスⅡ | 91/5/17 |
| ザ・ブルーマリーン | 91/12/27 |
| WWFレッスルマニアチャレンジ | 92/3/27 |

### ポニーキャニオン 27本

| | |
|---|---|
| おにゃんこTOWN | 85/11/21 |
| ルナーボール | 85/12/5 |
| スーパーピットフォール | 86/9/5 |
| タイガーヘリ | 86/12/5 |
| Law of the West（西部の掟） | 87/3/6 |
| ウルティマ~恐怖のエクソダス~ | 87/10/9 |
| アタックアニマル学園 | 87/12/26 |
| ボールブレイザー | 88/3/4 |
| 谷川浩司の将棋指南Ⅱ <名人への道> | 88/3/18 |
| 霊幻道士 | 88/9/16 |
| 孔雀王 | 88/9/21 |
| 谷川浩司の将棋指南Ⅲ | 89/9/14 |
| ウルティマ－聖者への道－ | 89/9/20 |
| SUPER STAR プロレスリング | 89/12/9 |
| クォーターバックスクランブル | 89/12/19 |
| アークティック | 90/2/23 |
| 孔雀王Ⅱ | 90/8/21 |
| 田村光昭 麻雀ゼミナール | 90/9/21 |
| シャッフルパック・カフェ | 90/10/21 |
| バーズテイル | 90/12/21 |
| Advanced Dungeons&Dragons ヒーロー・オブ・ランス | 91/3/8 |
| Advanced Dungeons&Dragons ヒルズファー | 91/3/21 |
| シャドウブレイン | 91/3/21 |
| Advanced Dungeons&Dragons プール・オブ・レイディアンス | 91/6/28 |
| A列車で行こう | 91/8/21 |
| バーズテイルⅡ THE DISTINY KNIGHT | 92/1/25 |
| Advanced Dungeons&Dragons ドラゴン・オブ・フレイム | 92/2/21 |

### メルダック 1本

| | |
|---|---|
| 暴れん坊天狗 | 90/12/14 |

### ユース 4本

| | |
|---|---|
| ホッターマンの地底探検 | 86/12/6 |
| バツ&テリー 魔境の鉄人レース | 87/7/22 |
| 百鬼夜行 | 89/2/23 |
| 明治維新 | 89/9/29 |

### ユタカ 9本

| | |
|---|---|
| ラストハルマゲドン | 90/11/10 |
| からくり剣豪伝ムサシロード~からくり人疾走る~ | 91/10/5 |
| SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー | 91/12/21 |
| ウルトラマン倶楽部3 またまた出現!! ウルトラ兄弟 | 91/12/29 |
| ひょっこりひょうたん島 なぞのかいぞくせん | 92/4/25 |
| 魔法のプリンセスミンキーモモ リメンバードリーム | 92/7/29 |
| SDガンダム ガチャポン戦士5 バトル オブ ユニバーサルセンチュリー | 92/12/22 |
| うしおととら 深淵の大妖 | 93/7/9 |
| なかよしといっしょ | 93/12/10 |

### UPL 1本

| | |
|---|---|
| 忍者くん 阿修羅の章 | 88/5/27 |

### ヨネザワ 5本

| | |
|---|---|
| ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦 | 91/12/13 |
| バトルストーム | 91/12/21 |
| ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦2 | 92/8/28 |
| カジノダービー&スーパービンゴ | 93/3/19 |
| ゴリラーマン | 93/4/28 |

### リコーエレメックス 1本

| | |
|---|---|
| 新人類 | 87/2/10 |

## ディスクカード逆引きINDEX・メーカー&発売日

### アイレム 6本

| | |
|---|---|
| きね子 | 86/11/28 |
| スーパーロードランナー | 87/3/5 |
| 麻雀家族 | 87/8/3 |
| 妖怪屋敷 | 87/10/23 |
| きね子Ⅱ | 87/2/15 |
| スーパーロードランナーⅡ | 87/8/1 |

### アスキー 3本

| | |
|---|---|
| 涙の倉庫番スペシャル | 86/7/30 |
| プロフェッショナル麻雀悟空 | 86/12/15 |
| オトッキー | 87/3/27 |

### アテナ 1本

| | |
|---|---|
| Lutter（リュッター） | 89/11/24 |

### アトラス 1本

| | |
|---|---|
| パズルボーイズ | 90/11/16 |

### イーストキューブ 1本

| | |
|---|---|
| リフレクトワールド | 87/6/2 |

### イマジニア 3本

| | |
|---|---|
| 銀河伝承 GALAXY ODYSSEY | 86/11/6 |
| 消えたプリンセス | 86/12/20 |
| 聖剣サイコカリバー 魔獣の森伝説 | 87/5/19 |

### 学習研究社 1本

| | |
|---|---|
| タイタニックミステリー一蒼の戦慄一 | 87/7/24 |

### カプコン 3本

| | |
|---|---|
| セクションZ | 87/5/25 |
| ガンスモーク | 88/1/27 |
| サムライソード | 88/11/15 |

### 河田 1本

| | |
|---|---|
| Othello（オセロ） | 86/10/13 |

### コトブキシステム 2本

| | |
|---|---|
| エレクトリシャン | 86/12/26 |
| ロジャー・ラビット | 89/2/16 |

### コナミ 23本

| | |
|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ | 86/9/26 |
| もえろツインビー シナモン博士を救え! | 86/11/21 |
| 謎の壁 ブロックくずし | 86/12/13 |
| エスパードリーム | 87/2/20 |
| グリーンベレー | 87/4/10 |
| 愛戦士ニコル | 87/4/24 |
| 迷宮寺院ダババ | 87/5/30 |
| エキサイティングビリヤード | 87/6/26 |
| エキサイティングバスケット | 87/7/24 |
| アルマナの奇跡 | 87/8/11 |
| ドラキュラII 呪いの封印 | 87/8/28 |
| ファルシオン | 87/10/21 |
| ドレミッコ | 87/12/4 |
| エキサイティングベースボール | 87/12/8 |
| エキサイティングサッカー コナミカップ | 88/2/16 |
| ツインビー | 88/3/11 |
| バイオミラクル ぼくってウパ | 88/4/22 |
| ファイナルコマンド 赤い要塞 | 88/5/2 |
| グーニーズ | 88/5/14 |
| リサの妖精伝説 | 88/6/21 |
| コナミックアイスホッケー | 88/7/22 |
| コナミックテニス | 88/8/19 |
| ジャイラス | 88/11/18 |

### サンソフト 10本

| | |
|---|---|
| デッド★ゾーン | 86/11/20 |
| 知能ゲームシリーズ（算数ー整数編）アディアンの杖 | 86/12/12 |
| ナゾラーランド 創刊号 | 87/2/6 |
| メルヘンヴェール | 87/3/3 |
| 知能ゲームシリーズ2（算数ー分数編）スーパーボーイ・アラン | 87/3/27 |
| 知能ゲームシリーズ3（算数ー小数編）地底大陸オルドーラ | 87/3/27 |
| ナゾラーランド 第2号 | 87/6/12 |
| ナゾラーランドスペシャル!!「クイズ王を探せ」 | 87/12/18 |
| ナゾラーランド 第3号 | 88/3/11 |
| ナゾラーランドシリーズ なんきんのアドベンチア | 88/12/9 |

### ジャレコ 10本

| | |
|---|---|
| ナイト・ロアーー魔城の狼男ー | 86/12/19 |
| 風雲少林拳 | 87/4/15 |
| モンティのドキドキ大脱走 | 87/7/31 |
| ドルイドー恐怖の扉ー | 88/3/3 |
| 風雲少林拳 暗黒の魔王 | 88/4/22 |
| らじかるぼんばー!!地雷くん | 88/7/29 |
| ビッグチャレンジ! 柔道選手権 | 88/8/10 |
| ビッグチャレンジ! ドッグファイトスピリット | 88/10/21 |
| ビッグチャレンジ! ガンファイター | 89/3/28 |
| ビッグチャレンジ! GO!GO!ボーリング | 89/6/23 |

### スクウェア(DOG) 11本

| | |
|---|---|
| 水晶の龍（ドラゴン） | 86/12/15 |
| 魔洞戦記 ディープダンジョン | 86/12/19 |
| とびだせ大作戦 | 87/3/12 |
| アップルタウン物語 Little Computer People | 87/4/3 |
| ハオ君の不思議な旅 | 87/5/1 |
| 勇士の紋章 ディープダンジョン | 87/5/30 |
| 磁界少年メット・マグ DOGからの挑戦状 | 87/7/3 |
| クレオパトラの魔宝 | 87/7/24 |
| カリーンの剣 | 87/10/2 |
| 亜空戦記ライジン | 88/7/12 |
| ムーンボールマジック | 88/7/12 |

### スコーピオンソフト 2本

| | |
|---|---|
| マイケル・イングリッシュ大冒険 | 87/6/19 |
| タロット占い | 88/12/23 |

### ソフエル 2本

| | |
|---|---|
| ココナワールド | 87/4/10 |
| 極楽遊戯(げーむ てんごく) | 87/12/12 |

### ソフトプロ 5本

| | |
|---|---|
| ブリーダー | 86/12/17 |
| パルサーの光 | 87/10/2 |
| 19(ヌイーゼン) | 88/3/4 |
| 爆闘士パットンくん | 88/8/5 |
| フェアリーテイル | 89/4/28 |

### タイトー 7本

| | |
|---|---|
| 奇々怪界 怒涛編 | 87/8/28 |
| バブルボブル | 87/10/30 |
| レプリカート | 88/2/26 |
| ワードナの森 | 88/3/25 |
| キックアンドラン | 88/9/13 |
| 遊メイズ | 88/10/28 |
| ハレーウォーズ | 89/1/14 |

### タカラ 1本

| | |
|---|---|
| トランスフォーマー ザ★ヘッドマスターズ | 87/8/28 |

### データイースト 7本

| | |
|---|---|
| 探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件 | 87/4/24 |
| サンタクロースの宝箱 | 87/12/4 |
| カラテ・チャンプ | 88/7/22 |
| パチンコGP（グランプリ） | 88/11/18 |
| 探偵 神宮寺三郎 危険な二人【前編】 | 88/12/9 |
| 探偵 神宮寺三郎 危険な二人【後編】 | 89/2/10 |
| バーガータイム | 89/9/23 |

### テクモ 1本

| | |
|---|---|
| ソロモンの鍵 | 91/1/25 |

### ナムコ 6本

| | |
|---|---|
| ゼビウス | 90/5/18 |
| パックマン | 90/5/18 |
| ギャラガ | 90/6/22 |
| ギャラクシアン | 90/7/20 |
| ディグダグ | 90/7/20 |
| ディグダグII | 90/8/31 |

### 東映映画 1本

| | |
|---|---|
| 遠山の金さん すぺえす帖 Mr.GOLD（ミスター ゴールド） | 88/7/19 |

### 東京書籍 1本

| | |
|---|---|
| ファミリーコンポーザー | 87/10/30 |

### 東芝EMI 1本

| | |
|---|---|
| パチコン | 88/10/4 |

### 徳間書店 7本

| | |
|---|---|
| マグマプロジェクト ハッカー | 89/8/11 |
| 香港 | 90/3/23 |
| クロックス | 91/4/19 |
| パニックスペース | 90/10/19 |
| オール1 | 91/2/22 |
| ぷよぷよ | 91/10/25 |
| じゃんけんディスク城 | 92/12/22 |

### 任天堂 41本

| | |
|---|---|
| ゴルフ | 86/2/21 |
| サッカー | 86/2/21 |
| スーパーマリオブラザーズ | 86/2/21 |
| ゼルダの伝説 | 86/2/21 |
| テニス | 86/2/21 |
| ベースボール | 86/2/21 |
| 麻雀 | 86/2/21 |
| 謎の村雨城 | 86/4/14 |
| スーパーマリオブラザーズ2 | 86/6/3 |
| バレーボール | 86/7/21 |
| メトロイド | 86/8/6 |
| プロレス | 86/10/21 |
| 光神話 パルテナの鏡 | 86/12/19 |
| リンクの冒険 | 87/1/14 |
| ゴルフJAPANコース | 87/2/21 |
| スマッシュピンポン | 87/5/30 |
| ゴルフUSコース | 87/6/14 |
| ふぁみこん昔話 新鬼ヶ島【前編】 | 87/9/4 |
| ふぁみこん昔話 新鬼ヶ島【後編】 | 87/9/30 |
| ファミコングランプリ F1レース | 87/10/30 |
| アイドルホットライン 中山美穂のトキメキハイスクール | 87/12/1 |
| アイスホッケー | 88/1/21 |
| ドンキーコング | 88/4/8 |
| 3Dホットラリー ファミコングランプリII | 88/4/14 |
| ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者【前編】 | 88/4/27 |
| ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者【後編】 | 88/6/14 |
| ドンキーコングJR. | 88/7/19 |
| アイスクライマー | 88/11/18 |
| 帰ってきたマリオブラザーズ | 88/11/30 |
| VS.エキサイトバイク | 88/12/9 |
| レッキングクルー | 89/2/3 |
| ファミコン探偵倶楽部パートII うしろに立つ少女【前編】 | 89/5/23 |
| ピンボール | 89/5/30 |
| ファミコン探偵倶楽部パートII うしろに立つ少女【後編】 | 89/6/30 |
| ふぁみこん昔話 遊遊記【前編】 | 89/10/14 |
| ふぁみこん昔話 遊遊記【後編】 | 89/11/14 |
| ナイトムーブ | 90/6/5 |
| バックギャモン | 90/9/7 |
| タイムツイスト 歴史のかたすみで…【前編】 | 91/7/26 |
| タイムツイスト 歴史のかたすみで…【後編】 | 91/7/26 |
| クルクルランド | 92/4/28 |

### パック・イン・ビデオ 3本

| | |
|---|---|
| シルヴィアーナ 愛いっぱいの冒険者（リトルエンジェル） | 88/8/10 |
| パットパットゴルフ | 89/5/19 |
| かっとび!童児 | 89/10/20 |

### バップ 1本

| | |
|---|---|
| キック・チャレンジャー エアフット 野菜の国の足戦士 | 87/11/20 |

### ハドソン 1本

| | |
|---|---|
| ボンバーマン | 90/4/24 |

### HAL研究所 4本

| | |
|---|---|
| ガルフォース | 86/11/19 |
| エッガーランド | 87/1/29 |
| ファイヤーバム | 88/2/1 |
| エッガーランド 創造への旅立ち | 88/8/20 |

### バンダイ 14本

| | |
|---|---|
| ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲 | 87/1/29 |
| ダーティペア プロジェクトエデン | 87/3/28 |
| キン肉マン キン肉星王位争奪戦 | 87/5/1 |
| プロゴルファー猿 影のトーナメント | 87/5/25 |
| SDガンダムワールド ガチャポン戦士スクランブルウォーズ | 87/11/20 |
| ウルトラマン2 出撃科特隊!! | 87/12/18 |
| おもいっきり探偵団 覇亜怒組 魔天郎の挑戦状 | 88/3/25 |
| 仮面ライダーBLACK 対決シャドムーン | 88/4/15 |
| ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦 | 88/10/22 |
| じゃあまん探偵団 魔隣組 ㊙ジゴマ捜査ファイル | 88/11/29 |
| 機動警察パトレイバー 第2小隊出動せよ! | 89/1/24 |
| タマ&フレンズ 3丁目大冒険 | 89/2/21 |
| SDガンダムワールド ガチャポン戦士スクランブルウォーズ（書き換え版） | 88/1/20 |
| SDガンダムワールド ガチャポン戦士スクランブルウォーズ マップコレクション | 89/3/3 |

### BPS 1本

| | |
|---|---|
| 囲碁 九路盤対局 | 87/8/12 |

### ヒロ 1本

| | |
|---|---|
| 石道（Ishido） | 90/12/7 |

### フジテレビ 1本

| | |
|---|---|
| 夢工場 ドキドキパニック | 87/7/10 |

### ポーステック 3本

| | |
|---|---|
| レリクス 暗黒要塞 | 87/4/10 |
| トップルジップ | 87/10/9 |
| アスピック 魔蛇王の呪い | 88/3/31 |

### ポニーキャニオン 9本

| | |
|---|---|
| 子猫物語 | 86/9/19 |
| ザナック | 86/11/28 |
| ウインターゲームズ | 87/3/27 |
| ドクター・カオス 地獄の扉 | 87/6/19 |
| 谷川浩司の将棋指南II～名人への道～ | 87/11/13 |
| 谷川浩司の将棋指南II新版 詰め将棋・次の一手 | 88/8/10 |
| 魔塔の崩壊 | 88/9/2 |
| ダンディ<ゼウオンの復活> | 88/10/21 |
| 光GENJI ローラーパニック | 89/3/20 |

### ユース 1本

| | |
|---|---|
| ファイヤーロック | 88/6/20 |

### ロイヤル工業 2本

| | |
|---|---|
| アイアムアティーチャースーパーマリオのセーター | 86/8/27 |
| アイ アム ア ティーチャー 手あみのきそ | 86/9/26 |

FAMI・COMPLETE

# ファミ・コンプリート

2003年10月18日　第1刷発行

| | | |
|---|---|---|
| ゲームソフト提供 | 福井清文<br>斎藤栄治<br>ソーナンス<br>香川正樹（おじゃま館） | 冨江宏幸<br>フニャオ<br>大原登（Next-α） |
| 各種資料提供 | 福井清文 | |
| ソフト紹介記事原案 | 福井清文<br>香川正樹<br>延澤優樹 | 上田真理<br>塩原寿樹 |
| NESソフトリスト | 木村竜司（Joker-X） | |
| ファミコン20年の歩み | 水口真 | |
| ファミコン20年の歩み・外伝 | 八甲田硫黄堂 | |
| 周辺機器紹介記事 | 佐々木寿貴 | |
| 画面写真撮影 | 長戸健司<br>上修 | 木村克之<br>後藤修治 |
| 企画協力 | プチワラドットコム | |
| 編集協力 | 福井清文<br>ZERO<br>櫻井晋（CPU-GO） | |
| 写真撮影 | 竹中智也 | |

住所　〒104-0031
東京都中央区京橋3-14-6 斉藤ビル
TEL　03-3535-7331　FAX　03-3567-6435
ホームページ　http://www.sansaibooks.co.jp/
Eメール　l100@sansaibooks.co.jp

発行人　和田淳子
編集人　後藤将之

編集スタッフ　近藤理　芦本史朗

表紙・パッケージデザイン　マッハ55号

レイアウト　FREE WAY
WORKS
萌木逍

印刷・製本　凸版印刷

　ISBN4-915540-65-0

